

Kriminologische und soziale Relevanz des Automatenspiels

DISSERTATION

**zur Erlangung des Grades eines
Doktors der Rechte
des Fachbereichs Rechts- und Wirtschaftswissenschaften
der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz**

**vorgelegt von
Petra Meyer
Rechtsreferendarin in Koblenz**

1985

Digitized by the Internet Archive
in 2026

Kriminologische und soziale Relevanz des Automatenspiels

DISSERTATION

zur Erlangung des Grades eines
Doktors der Rechte
des Fachbereichs Rechts- und Wirtschaftswissenschaften
der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz

vorgelegt von

Petra Meyer

Rechtsreferendarin in Koblenz

1985

Kriminologische und soziale Relevanz des Automatismus

DISSERTATION

zur Erlangung des Grades eines
Doktors der Rechtswissenschaften

des Fachbereichs Rechtswissenschaften
der Johannes-Kepler-Universität Linz

verfasst von

Barbara H. H. H.

Rechtsanwältin in Linz

Erstberichterstatfter: Prof. Dr. Dr. A. Mergen

Zweitberichterstatfter: Prof. Dr. jur. A. Böhm

Tag der mündlichen Prüfung: 19. Juni 1985

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung	1
A. DIE FRAGESTELLUNG	
I. Rechtliche Bestimmungen	4
II. Spieltheorien	9
III. Aggressionstheorien	13
IV. Definition des Automatenspiels	16
V. Automatentypen und ihre Aufstellplätze	17
VI. Forschungsstand	23
VII. Öffentliche Diskussion	27
VIII. Fragestellung	29
IX. Definition der Schädlichkeit	29
B. DIE UNTERSUCHUNG	
I. Die Methode	30
II. Das Material	31
III. Einteilung der Probanden in Gruppen nach der Art ihrer bevorzugten Unterhaltungs- automaten	31
IV. Demographische Daten	36
V. Familie	41
VI. Beruf	47
VII. Außerfamiliäre Kontakte	50
VIII. Delinquenz und Drogen	55
IX. Freizeitgestaltung, die nicht das Spielen beinhaltet	56
X. Karten- und Gesellschaftsspiele als Frei- zeitgestaltung	68
XI. Automatenspielen als Freizeitgestaltung	76
XII. Spielmotivation und Intension und Reaktion der Spieler auf das Automatenspiel	95
XIII. Die Bereitschaft der Probanden, aggressive Verhaltensweisen zu zeigen	111

XIV. Kritik der Testpersonen an Unterhaltungs- automaten und Unterschiede zwischen Kriegs- spielautomatenspielern und Kriegsspielauto- matengegnern	117
--	-----

XV. Interviewauszüge als Beispiele für einen durchschnittlichen Automatenspieler aus jeder Spielergruppe	131
1.) Allesspieler	131
2.) Flipperspieler	136
3.) Geldspielautomatenspieler	145
4.) Videospieler	149
5.) Kriegsspielautomatenspieler	153

C. BEANTWORTUNG DER FRAGESTELLUNG	158
-----------------------------------	-----

L I T E R A T U R - V E R Z E I C H N I S

- Bandura, A.: Aggression, eine soziallerntheoretische Analyse,
Stuttgart 1979
- Bechstein, E.,
Hesse, S.: Aus der Geschichte der Automatisierungstechnik, Reihe Automatisierungstechnik,
Bd. 166, Berlin 1974
- Benesch, H.: Spiel als therapeutische Alternative -
Neue Trends zum Spielverhalten Erwachsener,
Tübingen 1980
- Bühler, K.: Die Krise der Psychologie,
Jena 1927
- Callois, R.: Das Spiel und die Menschen,
Stuttgart 1960
- Custer, R. L.,
Custer, L. F.: Discription of compulsive gambling,
Las Vegas 1976
- Custer, R. L.,
Custer, L. F.: Characteristics of the recovering compulsive gambler,
Reno 1978
- Dollard, J. u. a.: Frustration und Aggression,
New Haven 1971
- Freud, S.: Drei Abhandlungen zur Sexualtheorie, Gesammelte Werke, Bd. V 1905,
Frankfurt/Main 1974

- | | |
|--|---|
| Freud, S.: | Jenseits des Lustprinzips, Gesammelte Werke, Bd. VIII 1920,
Frankfurt/Main 1974 |
| Fromm, E.: | Anatomie der menschlichen Destruktivität,
Hamburg 1979 |
| Groos, D.: | Das Spiel,
Jena 1922 |
| Groß, W.: | Betrachtungen zum Spielerproblem, in
Kriminalistik 1965 |
| Hacker, F.: | Aggression,
Wien 1971 |
| v. Halle-Tischendorf,
Herbertz, C. W.,
Mergen, A.: | Elektronische Spielautomaten und
Freizeitgestaltung, 1983 |
| Hombach, K.: | Ursachen für die Expansion des Automaten-
spiels und Auswirkungen auf das
Verhalten von Kindern und Jugendli-
chen - Aspekte für sozialarbeiteri-
sches Handeln,
Köln 1982 |
| Huizinga, J.: | Homo ludens - Vom Ursprung der Kultur
im Spiel, reprod. Aufl.,
Hamburg 1960 |
| Kaletta, A.: | Interaktionen an modernen Spielauto-
maten,
Köln 1982 |
| König, R.: | Das Spiel an Geldautomaten,
Köln 1969 |

- Kummer, H.: Das Recht der Glücksspiele und der Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeiten, Kriminol. Schriftenreihe d. Dt. Kriminologie, Bd. 66, Heidelberg, Hamburg 1977
- Löhe, U.: Kriegsspiele - Eine kriminologische Untersuchung über Kriegsspielautomaten, Diss. Mainz 1980
- Lorenz, K.: Das sogenannte Böse, Wien 1963
- Meistermann-Seeger, E., Bingemer, K.: Psychologie des Automatenspiels, Köln 1971
- Mergen, A.: Spiel mit dem Zufall, München 1973
- Mergen, A.: Die soziale Relevanz des Spielens am Automaten mit Gewinnmöglichkeiten, in Kriminalistik 1974, Heft 5
- Mergen, A.: Spiel mit dem Glück, Hamburg, Heidelberg 1976
- Mergen, A.: Die Kriminologie, München 1978
- Mergen, A.: Grausame Automatenspiele - kriminologische Untersuchung über Kriegsspielautomaten, Weinheim und Basel 1981
- Meyer, G.: Geldspielautomaten mit Gewinnmöglichkeiten, Bochum 1983

- | | |
|-------------------------|--|
| Meyers | Großes Konversationslexikon, 1906 |
| Mitscherlich, A.: | Die Idee des Friedens und die menschliche Aggressivität,
Frankfurt 1969 |
| Miller, N. E.: | The Frustration-Aggression-Hypothesis,
Psychological Review 1941 |
| Pawlow, I. P.: | Gesammelte Werke,
Berlin 1952 |
| Piaget, A.: | La formation du symbole chez l'enfant,
Paris 1946 |
| Platon: | Nomoi,
Hamburg 1957 |
| Polin, R.,
Rain, M.: | Wie man besser flipper - Tricks, Technik, Theorie,
Köln 1982 |
| Portmann, A.: | Das Spiel als gestaltete Zeit, in Zeitschrift für Pädagogik, Heft 3,
Weinheim 1975 |
| Scheuerl, H.: | Zur Begriffsbestimmung von "Spiel" und "Spielen", in: Zeitschrift für Pädagogik, Heft 3,
Weinheim 1975 |
| Schiller, F.: | Über die ästhetische Erziehung des Menschen, Briefe in: Schiller, Schriften zur Philosophie und Kunst,
München 1964 |

- Schneekloth, H. D.,
Emsbach, M.: Wirkungsdimension des Videospiels - Eine Psychologisch-Soziologische Untersuchung,
Hamburg 1982
- Sears, R. R.: Non-Aggressive Reaction As Frustration,
Psychological Review 1941
- Skinner, B. F.: The Behavior Of Organism,
New York 1938
- Spencer, H.: Die Prinzipien der Psychologie,
Stuttgart 1886
- Spencer, H.: The principles of psychology,
New York 1897

Einleitung

In den letzten Jahren ist die Diskussion um elektronische Spielautomaten immer mehr in den Mittelpunkt des öffentlichen Interesses gelangt. Die Massenmedien berichten von Schädlichkeit oder Nutzen von Spielautomaten, wobei die Meinungen in krassem Gegensatz gegenüberstehen. Während in mehr als 20 amerikanischen Kliniken bereits elektronische Spielautomaten zur Therapie eingesetzt werden, um Faktoren wie Reaktionsvermögen, Konzentration, Gedächtnis und Orientierungssinn bei Patienten zu schulen, fürchten unsere Juristen, Pädagogen, Jugendschützer und Politiker, daß durch einen negativen Einfluß der elektronischen Spielgeräte den sozialen Schäden, insbesondere der Jugendlichen, Vorschub geleistet wird. Die Frage nach der Schädlichkeit der elektronischen Spielautomaten hat sowohl durch ihre immer stärker werdende Ausweitung und Verbreitung in Spielhallen, die wie Pilze aus dem Boden schießen, in Gaststätten, in Bahnhöfen, auf Jahrmärkten, in Videotheken sowie Diskotheken, als auch durch die schnell wachsende Zahl der Automatenspieler, an Dringlichkeit gewonnen. Im Laufe der letzten Jahre ist die Zeit, die auf die Freizeit entfällt, mehr und mehr gewachsen, während die Arbeitszeit verkürzt wurde. Wir verbringen also einen grossen Teil unserer Zeit in "freier Zeit", einer Zeit, die nicht dem Arbeiten gewidmet ist, sondern in der durch Entspannung neue Energie aufgebaut werden sollte, die zur Bewältigung des Alltages benötigt wird.

Gibt es eine bessere Möglichkeit sich vor dem "Ernst" der Arbeitswelt zu lösen als durch ein Spiel?

"Wo die Wirklichkeit beginnt, hört das Spiel auf",
sagt Jean Paul Sartre.

Das Bedürfnis zum Spielen ruht in jedem Menschen. Während dem Kind das Spielen zugebilligt wird, lehnte unsere Gesellschaft das Spiel des Erwachsenen lange Zeit als unproduktiv und damit als Überflüssig und entbehrlich ab. Seit jeher jedoch ist bekannt, daß die Menschen spielten: Spiele sind so alt wie die Menschheit. Die ältesten uns bekannten Spiele sind 4 000 Jahre alt. Von diesen Spielen existieren nur noch Spielfiguren und Spielpläne. Die Spielregeln wurden damals mündlich überliefert und erst in viel späterer Zeit aufgeschrieben.

Die älteste Spielform sind die Laufspiele, die 4 000 Jahre alt sind

und sich im Britischen Museum in London befinden. Diese Spiele bestehen aus Spiralen, von denen ausgehend man sich in ein Ziel hineinwüffeln muß. Jeder Spieler hatte eine Figur, die ihn selbst darstellte. Mit Hilfe des Würfels - damals nahm man Knochen, kleine Muscheln oder Stäbchen - wurde die Figur ins Ziel geführt. Gewonnen hat derjenige, der, nachdem er viele Hindernisse auf dem Weg zum Ziel überwinden mußte, dieses Ziel zuerst erreichte.

Nach ganz ähnlichen Prinzipien sind heute Videospiele aufgebaut. Auch hier müssen Spielfiguren, nachdem sie Hindernisse in einem Labyrinth überwunden haben, ins Ziel geführt werden. Spielfiguren sind dabei Menschen oder auch Tiere und Symbole.

In früheren Jahrtausenden wurden die Laufspiele auch von Priestern gespielt. Sie hatten einen religiösen Hintergrund. Spielplan und Würfel stellten das Schicksal dar. Entsprechend dem Wurf mußten sich die Menschen dem Schicksal unterwerfen.

Diese Art von Befragung wird heute noch oft von Automatenspielern benutzt, die den Ausgang des Spiels als Orakel für glücklichen oder unglücklichen Ausgang zukünftiger Ereignisse ansehen¹⁾.

Auch in den folgenden Jahrtausenden tauchen Kreis und Spirale im Spiel immer wieder auf. Sie erinnern an uralte Symbole, an die Anfänge des menschlichen Spiels, das damals Kult und Wissenschaft zugleich war.

"Noli disturbare circulos meos",

sagte Archimedes zu den römischen Soldaten, die seine Heimatstadt eroberten, während er im Spiel mathematische Gesetze zu ergründen versuchte.

Eine weltweite Renaissance erlebte in den letzten Jahren das Backgammon, das 2 000 Jahre alt und das älteste Würfelspiel überhaupt ist. Es wurde in ägyptischen Königsgräbern gefunden. Bereits die alten Römer haben es gespielt. Über Griechenland, Italien, Spanien ist es dann zu uns gekommen und wurde in vielen Variationen weiterentwickelt. Im Mittelalter und bis zum 19. Jahrhundert wurde es Puffspiel genannt, das Martin Luther mit großer Begeisterung spielte. Auch die uns bekannten Spiele Mikado und das Brettspiel GO wurden bereits von den Japanern der Frühzeit gespielt.

1) Meistermann-Seeger: Psychologie des Automatenspiels, S. 23

Auch das Schachspiel, das Shakespeare als das Hamletspiel bezeichnete, - "Das Spiel um Sein oder Nichtsein" - ist aus einem Jahrtausende alten indischen Orakelspiel entstanden. Es wurde in vielen Variationen weiterentwickelt und kam im frühen Mittelalter nach Europa. Von dort aus verbreitete es sich über die ganze Welt. Gespielt haben die Menschen also schon immer. Lediglich die Einstellung zum Spielen ist einem zeitbedingten Wandel unterworfen. Die Meinung über die Anruchbarkeit des Spieles, das von den Erwachsenen gespielt wird, entwickelte sich erst in neuerer Zeit mit der Industrialisierung. In damaliger Zeit war eine hohe Arbeitsdisziplin erforderlich, um das große Arbeitspensum zu bewältigen. Damit diese Disziplin gewährleistet werden konnte, mußte die Fähigkeit der Menschen zum Spielen und Feiern zurückgedrängt werden. Diese Geisteshaltung, der Preis jeder Industrienation, währte viele Generationen hindurch bis in unsere Zeit, nochmals verschärft durch den 2. Weltkrieg und den darauffolgenden Wiederaufbau, in der Spiele vorwiegend Kindern und Heranwachsenden vorbehalten wurden. Die Arbeit wurde mit einem Wert prämiert, während dem Spiel jede wertschaffende Fähigkeit abgesprochen wurde, die jedoch eine der wichtigsten sittlichen Grundlagen unserer Gesellschaft bildet. Wenn es der "Gesellschaft" auch immer noch schwerfällt, die Toleranz für das "Freimachen" von der Arbeit durch das Spiel aufzubringen, so hat in den letzten Jahren diese Einstellung doch einen Wandel erfahren. In neuerer Zeit wird das Spiel nun auch den Erwachsenen in engem Rahmen zugestanden: als Ausgleichsbeschäftigung oder als Lückenfüller für die leistungsfreie Zeit. Auch wenn das Spiel für den Erwachsenen nur eine Ersatzfunktion hat, so hat diese veränderte Einstellung doch zu einer größeren Aufgeschlossenheit den Spielen unserer Zeit gegenüber geführt, wie die ständig wachsende Zahl der Automatenspieler beweist. Mit dem zunehmenden Interesse an Spielautomaten wuchs auch die Zahl der an verschiedensten Orten, insbesondere Spielhallen, aufgestellten Automaten. Die Automatenindustrie machte sich das Interesse zunutze und brachte ein immer breiter gefächertes Angebot an Spielautomaten auf den Markt. Während neben den Geldspielautomaten nur der Flipper, der 1976 mit elektronischen Bauteilen ausgestattet wurde, und damit auch an Beliebtheit gewann, auf dem Markt war, begann die Blütezeit der Spielautomaten 1978 mit Einführung der Videospiele, die 1979 durch Mikroprozessoren, die immer raffiniertere Spiele ermöglichten,

noch verbessert wurden¹⁾. Gleichzeitig mit der Expansion der Spielautomaten und der sich schnell vermehrenden, teilweise das Stadtbild prägenden Spielhallen entstand verstärkt die öffentliche Diskussion um die durchweg als negativ bezeichneten Effekte von Spielautomaten. Objekt besonders harter Attacken bildete der Kriegsspielautomat, dem Förderung von Aggressionen und Freude an Krieg und Töten nachgesagt wurde. Aber auch Spielhallen, von Kritikern oft auch als "Spielhöllen" bezeichnet und verteuelt, wurden als Orte bezeichnet, an denen sich "kriminelle Elemente" und "Asoziale" treffen, als eine Brutstätte allen Lasters schlechthin. Aus diesen Gründen und um die Entstehung von Beschaffungskriminalität zu verhindern und die Gefahr von Spielsucht zu verringern, mußten die Bestrebungen dahin gehen, die Expansion der Spielautomaten einzudämmen.

Vor der Auswertung der Untersuchung, die das Spielen an Unterhaltungsautomaten zum Gegenstand hat, erscheint es sinnvoll, die rechtliche Seite des Automatenspiels zu beleuchten und weiterhin einen kurzen Überblick über Spiel- und Aggressionsforschung, sowie über die verschiedenen Arten von Automaten, den neuesten Stand der Forschung und die öffentliche Diskussion zu geben.

A. DIE FRAGESTELLUNG

I. Rechtliche Bestimmungen

1.) Gewerbliche Regelungen

In den §§ 284 - 286 StGB sind lediglich Glücksspiele untersagt, die einen Vermögenswert zum Gegenstand haben. Es bleibt also Raum für eine gewerbliche Regelung für Geschicklichkeitsspiele und Spiele, bei denen ein Vermögenswert weder gewonnen, noch verloren werden kann.

Durch das Gesetz zur Änderung der Gewerbeordnung vom 18.12.1933 (RGBl. I. S. 1080) wurde § 33 d GewO eingeführt, der die bisher unbeschränkte gewerbliche Betätigung in diesem Bereich einschränkte. § 33 d GewO lautet:

1) Verband der Deutschen Automatenindustrie e. V. Informationsmappe

Abs. 1: "Wer gewerbmäßig auf öffentlichen Wegen, Straßen, Plätzen oder an anderen öffentlichen Orten mechanisch betriebene Spiele und Spieleinrichtungen, die die Möglichkeit eines Gewinnes bieten, aufstellen will, bedarf dann der Genehmigung der Ortschaftspolizei."

In der Durchführungsverordnung vom 25.06.1934 (RGBl. IB S. 524) wurde bestimmt, daß alle Geräte und Spiele einer Genehmigungspflicht bedurften, unabhängig davon, ob es sich um Geschicklichkeits- oder Glücksspiele handelte.

Nach § 2 I DVO bedurfte die Aufstellung eines Spielgerätes der Erlaubnis der Physikalisch-Technischen Reichsanstalt. Die DVO wurde mehrfach in den folgenden Jahren geändert.

Mit der Änderung der Gewerbeordnung durch das Gesetz vom 05.06.1960 (BGBl. I S. 61) wurde auch § 33 d GewO neu gefaßt. An seine Stelle treten die §§ 33 d - 33 h GewO, die eine neue Regelung und Abgrenzung zwischen Spielgeräten und "anderen Spielen" vollzogen.

Während § 33 d Abs. 1 GewO von "anderen Spielen" spricht, nennt er im Gegensatz dazu "ein mit einer den Spielausgang beeinflussenden mechanischen Vorrichtung ausgestattetes Spielgerät". Aufgrund der technischen Entwicklung wurden die Spielgeräte mit mechanischer Vorrichtung bald durch elektronische Geräte mit Mikroprozessoren ersetzt. Diese Entwicklung zog auch eine Änderung des Spielrechts nach sich.

Nach der Änderung vom 01.03.1979 (BGBl. 1979 I S. 149 v. 12.02.1979) fallen nun auch Geräte, die den Spielausgang "technisch" beeinflussen, unter die Regelung des § 33 d Abs. 1 GewO. Damit sind auch die Spielgeräte nun erfaßt, die mit elektronischen und optischen Elementen arbeiten.

Die Gewerberechtsänderung verlangte nach einer Anpassung der spielrechtlichen Durchführungsverordnung an die neue Rechtslage. Seit dem 01.02.1980 ist die Spielverordnung in Kraft, seit dem 28.11.1979 sind die Spielgerätezulassungsverordnung und die Verordnung über unbedenkliche Spiele durch die zweite Verordnung zur Änderung gewerberechtlicher Vorschriften in Kraft (BGBl. 1979 II Nr. 70 S. 1986 - 1999 v. 05.12.1979).

Für Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit gilt folgende rechtliche Regelung:

Vor Aufstellen eines Spielgerätes ist die Zulassung der Bauart des Spielgerätes durch den PTB (Physikalisch-Technische Bundesanstalt) erforderlich und die Erlaubnis durch die zuständige Behörde.

Nach § 155 II GewO ist die Regelung der Zuständigkeit Ländersache¹⁾.

Nach § 33 e GewO ist die Zulassung zu versagen, wenn die Gefahr besteht, daß der Spieler unangemessen hohe Verluste in kurzer Zeit erleidet. Diese Regelung bezweckt, große Gewinne und große Verluste zu vermeiden.

Nach § 11 I Nr. 1 der Spielverordnung vom 06.02.1962 gilt für Geldspielgeräte, daß die Aussichten auf Treffer und Gewinn bei Beginn eines Spieles für jeden einzelnen Einsatz gleich sein müssen.

Nach § 11 I Nr. 2 SpielV müssen die wichtigsten Teile des Spielgerätes so eingebaut und gesichert sein, daß sie mit einfachen Mitteln noch verändert werden können.

Nach § 11 I Nr. 3 SpielV muß das Spielgerät so eingerichtet sein, daß von Beginn eines Spieles bis zum Beginn des nächsten Spieles mindestens 15 Sekunden vergehen.

Nach § 11 I Nr. 4 SpielV darf der Einsatz für das nächste Spiel nicht vor Beginn des vorhergehenden Spieles möglich sein.

Nach § 11 I Nr. 5 SpielV darf der Einsatz für ein Spiel höchstens 0,30 DM, der Gewinn höchstens 3,00 DM betragen.

Nach § 11 I Nr. 6 SpielV müssen bei Spielen von weniger als 30 Sekunden Dauer mindestens 60 %, bei Spielen von mehr als 30 Sekunden Dauer mindestens 50 % der Einsätze als Gewinn ausgeschüttet werden. Die Festsetzung der Aufstelldauer der Nach-

1) Kummer: Recht der Glücksspiele S. 29

baugeräte auf 3 Jahre liegt bei Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit im Ermessen der PTB¹⁾.

Nach § 1 I SpielV dürfen Geldspielgeräte nur in Spielhallen oder ähnlichen Unternehmen, in Wettannahmestellen der konzessionierten Buchmacher oder in Gast-, Schank- oder Speisewirtschaften aufgestellt werden, es sei denn, § 1 II Nr. 3 SpielV, diese werden ihrer Art nach vorwiegend von Kindern und Jugendlichen besucht.

Zweck dieser Regelung ist der Jugendschutz.

§ 3 SpielV setzt die Höchstzahl der Geldspielgeräte für Spielhallen auf 3, für die anderen in § 1 I SpielV aufgeführten Betriebe auf 2 Geldspielgeräte fest. Andere Spiele mit Gewinnmöglichkeit dürfen nach § 23 d GewO nur dann gewerbsmäßig veranstaltet werden, wenn sie durch das Bundeskriminalamt als unbedenklich anerkannt werden²⁾.

Nach § 33 g Nr. 1 GewO kann der Bundesminister für Wirtschaft bestimmen, daß für die Veranstaltung bestimmter anderer Spiele, die in der Anlage zur "Verordnung über die gewerbsmäßige Veranstaltung unbedenklicher Spiele" vom 26.11.1963 aufgezählt sind, eine Erlaubnis nicht erforderlich ist. Für die Erteilung der Unbedenklichkeitsbescheinigung zuständig ist das BKA. Die Geschicklichkeitsspiele gehören zu dieser Gruppe der unbedenklichen Spiele.

Einer besonderen Genehmigungspflicht bedarf der Betrieb einer Spielhalle gem. § 33 i GewO. Eine Spielhalle ist ein Betrieb, in dem Spielgeräte (Glücksspielgeräte und Geschicklichkeitsspiele) aufgestellt sind, an denen sich die Gäste nach Belieben betätigen können. Der Schwerpunkt des Betriebes muß in dem Bereitstellen des Spielgerätes liegen³⁾. Das Vorliegen einer Spielhalle ist weder von der Zahl der aufgestellten Geräte, noch von der Größe des Aufstellungsplatzes abhängig⁴⁾. Unter besonderen Um-

1) VG Berlin, 24.03.76 IV A 129/75

Kummer: a.a.O., S. 31

2) Kummer: a.a.O., S. 33

3) Kummer: a.a.O., S. 34

4) Bay VGH 11.01.1973, Gew.Arch. 1973, 119

Fußnote in Kummer: RechtW a.a.O., S. 34

ständen können 2 Spielhallen, die eine wirtschaftliche Einheit bilden, als ein Betrieb im Sinne des § 3 SpielV behandelt werden¹⁾.

2.) Gesetz zum Schutze der Jugend in der Öffentlichkeit

Nach § 7 I Nr. 1 JSchöG darf Kindern und Jugendlichen nicht gestattet werden, in öffentlichen Spielhallen oder ähnlichen, vorwiegend dem Spielbetrieb dienenden Räumen anwesend zu sein, in denen Glücksspiele veranstaltet werden oder in denen mit mechanischen Vorrichtungen ausgestattete Spielgeräte aufgestellt sind.

Kind im Sinne des JSchöG ist, wer noch nicht 14, Jugendlicher, wer 14 aber noch nicht 18 Jahre alt ist, § 1 III JSchöG.

Nach § 7 I Nr. 2 JSchöG dürfen Kinder und Jugendliche ebenfalls nicht in der Öffentlichkeit an Glücksspielen teilnehmen oder öffentlich aufgestellte Spielgeräte mit mechanischer Vorrichtung benutzen, die die Möglichkeit eines Gewinnes bieten. Ziel des § 7 JSchöG ist es, Kinder und Jugendliche an der Teilnahme an Glücksspielen oder der Benutzung von Spielgeräten mit Gewinnmöglichkeit zu hindern, sowie sie vor den möglichen Gefahren der Spielhallen zu schützen.

In § 7 JSchöG sind nur die mit mechanischen Vorrichtungen ausgestatteten Spielgeräte erfaßt, jedoch nicht die elektronischen Geräte. Die Gewerbetreibenden haben eine Überwachungs- pflicht hinsichtlich der Benutzungs- und Zutrittsbestimmungen der Spielhallen und einzeln zugänglicher Spielautomaten. Zuwiderhandlungen können wegen Unzuverlässigkeit zum Widerruf der Erlaubnis führen.

1) VG Düsseldorf 13.03.1973, 3, A 499/73
Fußnote zu Kummer: a.a.O., S. 34

II. Spieltheorien

Bereits in der Antike sind uns Überlegungen zum Spiel überliefert, wenn diese Gedanken auch nichts mit den Spieltheorien gemeinsam haben, die sich erst später im 18. Jahrhundert entwickelt haben. So schreibt Platon¹⁾, daß durch das Spiel die Disziplin und Zucht und Ordnung gefördert werde. Im Jahre 1795 sagt Schiller²⁾, mit dem eine neue Betrachtungsweise des Spiels begann, daß das entscheidende Wesensmerkmal aller Kultur das Spiel sei. Durch das Spiel werde der Mensch von seinen Triebansprüchen befreit und es werde ihm möglich, seine Persönlichkeit zum "Ideal-Menschen" zu erweitern. Schillers Abhandlungen gipfeln in dem bekannten Satz:

"Denn um es endlich auf einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da Mensch, wo er spielt³⁾."

Dem Gedanken Schillers folgend, geht Huizinga⁴⁾ davon aus, daß Kultur im Spiel entstanden ist und die Kultur nur im Spiel aufrecht zu erhalten sei. Huizinga definiert das Spiel als freie Handlung, die als nicht so gemeint und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird, und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, von der kein Nutzen erwartet wird, die sich innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raumes vollzieht... und ...die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft. Huizinga sieht Spiel und Alltag voneinander getrennt.

Auch die Kraftüberschußtheorie von Spencer⁵⁾, der zu den Forschern der positivistischen Richtung gehört, geht auf Schiller zurück. Spencer ist der Meinung, daß im Spiel überschüssige Energie abgebaut werde, der Impuls zum Spielen in einem Überschuß an Kraft liege.

Zu dieser Erkenntnis ist Spencer durch die Beobachtung höherrangiger

1) Platon: Nomoi

2) Schiller: "Über die ästhetische Erziehung des Menschen" in:
Schiller, Schriften zur Philosophie und Kunst

3) Schiller: a.a.O., S. 106, 107

4) Huizinga, J.: Homo ludens - vom Ursprung der Kultur im Spiel,
S. 20

5) Spencer: The principles of psychology, S. 62 f.

Tiere gelangt, die, wenn sie ihre unmittelbaren Lebensbedürfnisse wie Essen, Trinken, Schlafen und Behausung befriedigt haben, weiterhin aktiv bleiben. Grund dafür sei die Kompensation des Kraftüberschusses. Die Beobachtungen übertrug Spencer auf den Menschen und kam zu dem Schluß, daß selbst dann, wenn das Leben gesichert sei, der Lebenskampf im Spiel erprobt werde.

Bühlers¹⁾ Spieltheorien, die eine Tätigkeit, die mit Funktionslust ausgestattet ist, als Spiel bezeichnet, geht auf eine ähnliche Grundlage zurück. Die Funktionslust des Menschen sei schon als Betätigungsdrang im Mutterleib vorhanden.

Groos²⁾ betrachtet das Spiel als Einübung, Ergänzung und Erholung. Er trennt "Instinktspiele", die von Tieren wie Menschen gespielt werden, von "Initiativspielen", die nur von Menschen gespielt werden könnten. Auch Groos sah im Spielen, insbesondere in den Instinktspielen, eine Übung fürs Leben und Überleben. Es sei im Spiel Tieren und kleinen Kindern möglich, sich spielerisch auf's Leben vorzubereiten. Der erwachsene Mensch könne sich jedoch über seine Instinkte hinwegsetzen und mit Erlerntem spielen, Initiativspiele spielen, und sich durch das Spiel als "Ergänzung des Daseins" vom Alltag befreien.

Im 20. Jahrhundert führte Sigmund Freud in die Spielforschung, ebenso wie in der Aggressionsforschung, den Begriff der "Katharsis" ein. Das Wort "Katharsis" kommt aus dem Griechischen und bedeutet "Reinigung". Hinter dem Katharsis-Begriff von Freud steht die Annahme, daß unterdrückte Gefühle und Wünsche ihre störende Wirkung verlieren, wenn sie geäußert und abreagiert werden dürfen. Das Spiel ist also Ventil für zuvor erlittene "Schmach". Dem Spieler ist die Möglichkeit gegeben, auf dem Wege der Übertragung sein eigenes Erleben in eine andere Situation hineinzuprojizieren und seinen Mitspieler das erleben zu lassen, was er zuvor selbst erlebt hat. Auch wenn dieser tiefenpsychologische Ansatz von Freud von neueren Theorien abgelöst wurde, hat er sei-

1) Bühler, K.: Die Krise der Psychologie ,
S. 128 f.

2) Groos, K.: Das Spiel , S. 1 f.

ne Bedeutung unter den Spieltheorien behalten.

Mitte der 50er Jahre erst entwickelten sich die Lerntheorien, die sich auch auf spezielle Bereiche wie das Spiel ausdehnten.

Die lerntheoretischen Spieltheorien gehen von einer Erlernung von Verhaltensweisen durch das Spiel aus.

So sagt Pawlow¹⁾, daß durch einen passenden Reiz beim Menschen bestimmte, ihm angeborene Reaktionen ausgelöst werden. Wenn man zu diesen Reizen gleichzeitig und mehrfache neue Reize hinzufügt, so werden diese zum Auslöser für eine neue Reaktion und das Lebewesen erlernt so die Reaktion auf diese Reize. Pawlow geht von einem angeborenen Spielinstinkt aus, der spielend erweitert werde.

Dieser Entwicklungsprozeß - so sagt B. F. Skinner²⁾ (1969) - werde durch erfolgreiche Verstärker gefördert.

Nach Dollard und Miller³⁾ erfolgt Lernen durch Imitation. Der Lernende übernehme Verhaltensweisen aus seiner Umgebung. Diese Verhaltensweisen ebenso wie bestimmte Situationen könnten im Spiel nachvollzogen und infolgedessen erlernt werden.

Piaget⁴⁾ gehört zu den Spieltheoretikern, die von einem kognitiven Ansatz ausgehen. Nach Piaget ist es dem Kind im Spiel möglich, die Umwelt und sich selbst zu erfahren und Macht über diese Umwelt zu erlangen. Das geringere Spielbedürfnis des erwachsenen Menschen erklärte er damit, daß die individuelle Phantasie der materiellen und sozialen Gruppenrealität weichen müsse.

Callois⁵⁾ ordnet die Spiele in verschiedene Kategorien ein. Diese Kategorien unterscheiden sich durch den Aspekt, der im einzelnen Spiel im Vordergrund steht: ob agon, der Wettkampf, alea, der Zufall, mimikry, die Maskierung, oder illinx, der Rausch. Es können beim Spiel auch Kombinationen verschiedener Prinzipien wirksam werden. Callois definiert die Spiele als freie, abgetrennte, ungewisse, nicht produktive Betäti-

1) Pawlow, I. P.: Gesammelte Werke, S. 431 f.

2) Skinner: The Behavior of Organism

3) Dollard, G.: Frustration und Aggression

4) Piaget: La formation du symbole de l'enfant

5) Callois, R.: Die Spiele und die Menschen, S. 20 f.

gungsformen, die entweder durch Regeln oder durch Fiktionen gesteuert werden.

Portmann¹⁾ sieht im Spiel eine lustvolle von Erhaltungssorge freie Zeit, die sinnerfüllt, aber zweckfrei ist.

Nach Scheuerl²⁾ sind Spiele "Bewegungsabläufe, die durch eine Reihe von Merkmalen wie Freiheit, Scheinhaftigkeit, innere Unendlichkeit, Ambivalenz, innere Geschlossenheit und besondere Zeitstruktur von anderen Bewegungsabläufen zu unterscheiden sind".

In allen Spieltheorien werden Lust, Zweckfreiheit, Abreaktion überschüssiger Energien und der Übungseffekt betont. Die Theorien befassen sich jedoch alle mit dem Spiel als Gesamterscheinung, sodaß eine einzige Theorie der Erfassung des einzelnen Spiels nicht gerecht werden kann. Dieser Unzulänglichkeit der einzelnen Theorien wird Callois mit seiner Einteilung der Spiele in Kategorien auch am ehesten gerecht.

Die Unterschiede im Inhalt der Theorien lassen sich auch damit erklären, daß unterschiedliche Fragestellungen zwangsläufig zu verschiedenen Ergebnissen führen müssen. Theorien, die das Erlernen bestimmter Verhaltensweisen im kindlichen Spiel in den Vordergrund stellen, müssen notwendigerweise zu einer anderen Antwort kommen, als Theorien, die nach der Bedeutung des Spiels für das soziale Verhalten fragen.

Weitere Schwierigkeiten der Definition ergeben sich durch die für die gleiche Spielhandlung unterschiedliche Motivation. So kann ein und dieselbe Spielhandlung sowohl "intrinsisch" als auch "extrinsisch" ausgeführt werden, also sowohl um der Sache selbst willen, als auch aus außerhalb der Sache selbst liegenden Beweggründen, wie das etwa aus Geselligkeit oder der Anerkennung geschieht³⁾. Zudem erhält der Begriff

1) Portmann: "Das Spiel als gestaltete Zeit" in Zeitschrift für Pädagogik, Weinheim 1975, S. 339.

2) Scheuerl, H.: Zur Begriffsbestimmung von "Spiel" und "Spielen" in der Zeitschrift für Pädagogik, 21. Jg., Heft 3, 1975, S. 341 - 342.

3) Benesch: Spiel als therapeutische Alternative, S. 18 f.

"Spiel" durch die Zusammensetzung mit anderen Begriffen oft die unterschiedlichste Bedeutung.

So wird Billard ebenso als Spiel bezeichnet wie das Gitarrenspiel. Während die eine Richtung gar den Krieg für ein Spiel hält, lehnt die andere Richtung die Annahme des Begriffs "Spiel" ab, wenn eine Beschäftigung keine Spielregeln aufweist.

III. Aggressionstheorien

Im Mittelpunkt der Aggressionsforschung stehen in den letzten Jahrzehnten folgende theoretischen Ansätze:

Hypothese des psychoanalytischen Aggressionsmodells, ethologische Theorien, zentrale triebtheoretische Annahme zur Aggression und lernpsychologische Aspekte der Aggression.

Sowohl das psychoanalytische Aggressionsmodell als auch die ethologischen Theorien gehen davon aus, daß Aggression aufgrund einer Triebäußerung entsteht.

Das psychoanalytische Aggressionsmodell geht auf Freud¹⁾ zurück, der ab 1920²⁾ die Aggression in der Triebtheorie aufgenommen hat. Freud geht von zwei konträren Trieben aus:

Dem Lebens- und Todestrieb, die sich gegenseitig beeinflussen. Die Triebe als energetische Lebensquelle sieht er als Ursache allen Verhaltens und somit in verschiedener Intensität auch die Aggression. Aggression sei deshalb unvermeidbar und müsse, um ein Zusammenleben zu ermöglichen, kanalisiert werden. Dabei werde die Aggression verinnerlicht und die Energie dazu verwendet, das Über-Ich aufzubauen. Die aggressive Energie wendet sich dann quasi als Gewissen gegen das eigene Ich und es entsteht dadurch eine Aggressionskontrolle, die verhindert, daß sich die Aggressionen gegen andere Personen richten.

1) Freud, S.: Drei Abhandlungen zur Sexualtheorie, Gesammelte Werke, Bd. V 1905

2) Freud, S.: Jenseits des Lustprinzips, Gesammelte Werke, Bd. VIII, 1920, Frankfurt/Main, 1974

Diese These Freud's, die auf dem Todestrieb basiert, wird heute jedoch auch innerhalb der Psychoanalyse abgelehnt. Während Mitscherlich¹⁾, wenn auch unter Einschränkungen, der dualistischen Theorie Freud's folgt, kommt Hacker²⁾, der die vielfältigen Erscheinungsformen der Aggression, insbesondere die durch "Etikettenschwindel" verschleierte Formen wie Pflicht, Herrschaft, usw. untersuchte, zu dem Ergebnis, daß Aggression "frei" oder "gebunden" sein könne. Freie Aggression werde durch innere Instanzen wie das Gewissen oder durch äußere Institutionen wie Normen und Organisationen gebunden und somit entschärft.

Ein Verfechter der ethologischen Theorien ist Lorenz³⁾, der Aggression als einen auf den Artgenossen gerichteten Kampftrieb von Tier und Mensch definiert. Die Aggression diene der Arterhaltung durch eine biologisch gesteuerte Auslese.

Es bestehe die Möglichkeit, Aggressionen dadurch unter Kontrolle zu bringen, daß an Ersatzzielen eine kathartische Entladung möglich sei. Auch hier kann Lorenz wieder - wie bei fast allen seinen Theorien - wegen seiner Übertragung tierischer Verhaltensweisen auf menschliche Verhaltensweisen kritisiert werden.

Die Frustrations-Aggressions-Hypothese wurde von Dollard und Miller⁴⁾ erstmalig veröffentlicht. Sie besagt, daß Aggressionen immer als Reaktion auf die Störung einer zielgerichteten Aktivität oder nicht verarbeiteten Einschränkung zurückzuführen sind und Frustrationen ab einer bestimmten Stärke immer Aggressionen zur Folge haben. Diese These wurde jedoch von Miller⁵⁾ und Sears⁶⁾ widerlegt. Sie stellen fest, daß Frustration zu ganz verschiedenen Verhaltensweisen führen könne, aber jede Aggression auf eine Frustration zurückzuführen sei. Es sei möglich, aggressive Verhaltensweisen durch Bestrafung zu

1) Mitscherlich, A.: Die Idee des Friedens und die menschliche Aggressivität, S. 116

2) Hacker, F.: Aggression, S. 89

3) Lorenz, K.: Das sogenannte Böse

4) Dollard, J., Doob, L., Miller, N. E., Howrer, O. H., Sears, R. R.: Frustration und Aggression

5) Miller, N. E.: The Frustration-Aggression Hypothesis, Psychological Review, 1941, 48, S. 337 - 342

6) Sears, R. R.: Non-Aggressive Reaction As Frustration, Psychological Review, 1941, 48, S. 343 - 346

unterbinden oder zu hemmen. Je härter die erwartete Bestrafung, um so größer die Hemmung, aggressive Verhaltensweise zu äußern.

Diese Theorie ist häufig kritisiert und widerlegt worden. So kommt Bandura¹⁾ zu dem Ergebnis, daß aggressive Handlungen, wie etwa persönliche Beleidigungen, weitaus eher aggressive Verhaltensweisen auslösen als die Unterbrechung einer zielgerichteten Handlung.

Die Frustrations-Aggressions-Hypothese geht davon aus, daß aggressives Verhalten nur durch aggressive Impulse abgebaut werden kann (Katharsis-Hypothese).

Die Lerntheorie sieht die Aggression als eine erlernte Verhaltensweise an. Sie werde nach denselben Prinzipien erlernt wie auch andere menschliche Verhaltensweisen. Dieses Erlernen erfolge einerseits dadurch, daß man aggressives Verhalten bei anderen sehe und höre (Lernen am Modell), andererseits dadurch, daß Aggressionen häufig "erfolgreich" seien, indem man sich damit durchsetze oder verteidige (Lernen am Erfolg). Nach Bandura²⁾ ist der Mensch seiner Umwelt nicht deterministisch ausgeliefert, sondern der Einzelne habe die Möglichkeit auf seine Umwelt Einfluß zu nehmen. Das Verhalten des Menschen bringe teilweise Umwelt hervor und die daraus resultierende Umwelt beeinflusse dann wieder das menschliche Verhalten³⁾.

Aggressives Verhalten werde nur dann aufrecht erhalten, wenn es einen Nutzen bringe. Bekräftigung und Bestrafung bestimmten das Ausmaß aggressiven Verhaltens.

Am wirksamsten für die Aufrechterhaltung aggressiven Verhaltens habe sich eine intermittierende Verstärkung erwiesen⁴⁾. In überzeugender Weise bewiesen werden konnten diese Theorien zur Aggression bisher noch nicht. Sie bleiben außerdem unbefriedigend, solange sie die menschliche Aggression jeweils nur unter einem einzigen Gesichtspunkt sehen, sei es aus biologischer, soziologischer oder psychologischer Sicht.

1) Bandura, A.: Aggression, eine sozial-lerntheoretische Analyse, S. 48

2) Bandura, A.: a. a. O., S. 48

3) Bandura, A.: a. a. O., S. 60

4) Bandura, A.: a. a. O., S. 207

IV. Begriffsdefinition des Automatenspiels

Das Wort "Automat" kommt aus dem Griechischen und leitet sich von "automatos" ab. "Automatos" ist eine Zusammensetzung der Worte "autos", selbst, und "machein", bewegen. Wörtlich übersetzt heißt "automatos" also "Selbstbeweger". An die Ethymologie des Wortes "Automat" am nächsten angelehnt ist folgende Definition:

"Ein Automat ist jede Vorrichtung, Maschine usw., die in der Lage ist, selbst, d.h. ohne unmittelbares Eingreifen des Menschen, zu steuern¹⁾."

Weitgefaßt ergibt sich folgende Begriffsdefinition²⁾:

"Automaten sind von Menschen erfundene Vorrichtungen, die nach dem Auslösen eine vom Erbauer beabsichtigte Funktion selbsttätig, aber zwangsläufig - also nicht infolge vernünftiger Überlegung - ausführen; selbsttätig durch eine Energiequelle, zwangsläufig durch ein vorgegebenes Programm."

Wie bereits erwähnt, konnte noch keine Einigkeit über den Begriff des Spiels erzielt werden, allenfalls darüber, daß es, da es bei allen höheren Lebewesen als spezifisches Verhalten festgestellt wird, für diese notwendig erscheint. Eine Definition des Automatenspiels schlechthin kann infolgedessen hier nicht entwickelt werden. Hinsichtlich einer Begriffserläuterung des Spiels am Geldspielautomaten sei auf die Definition von Mergen im folgenden Abschnitt verwiesen.

1) Bechstein, E., Hesse, S.: Aus der Geschichte der Automatisierungstechnik, Reihe Automatisierungstechnik, Bd. 166, S. 14

2) Meyers Großes Konversationslexikon, 6. Aufl. 1906

V. Automatentypen und ihre Aufstellplätze

Momentan sind 3 verschiedene Automatentypen auf dem Markt: Geldspielgeräte, Flipper und TV- oder Videogeräte. Wegen ihrer zahlenmäßig geringen Bedeutung sollen Spielgeräte wie Kicker und Billard unberücksichtigt bleiben.

Geldspielautomaten sind die "ältesten" Spielgeräte. Es wird davon ausgegangen, daß sie hinreichend bekannt sind, sodaß sich eine genaue Beschreibung erübrigt. Mergen definiert das Spiel am Automaten mit Gewinnmöglichkeit formal als eine räumlich und zeitlich abgegrenzte Tätigkeit mit unbestimmtem Ausgang. Da bei Spielende die Summe der Gewinne des Spielers oder des Automaten nicht größer sein kann als die Summe der jeweiligen Verluste, sei die Betätigung als unproduktiv einzustufen¹⁾.

Bevor die Videogeräte auf den Markt kamen, war der Flipper jahrelang der beliebteste Spielautomat. Der Flipper läßt sich in 3 Hauptbereiche untergliedern: in die Kontrollmöglichkeiten des Spiels, das Frontglas mit den Spielanzeigen und das Spielfeld:

"Die Kontrollmöglichkeiten des Spiels bestehen aus den Buttons und Schlitzen, die sich vorne an den Seiten der Maschine befinden. Das Frontglas ist eine vertikale Scheibe, die dem Spieler gegenüber steht und fast immer die Ergebnisse, Freispiele und diverse andere wichtige Informationen anzeigt. Das Spielfeld ist der fast horizontale, leicht nach vorne abgesetzte Bereich unter Glas, auf dem sich die gesamten aufregenden Aktivitäten der Kugel abspielen²⁾."

Ziel des Spiels ist es, durch eine möglichst hohe Punktzahl viele Freispiele zu erzielen. Auf eine weitere detaillierte Beschreibung des Flippers wird in dieser Arbeit verzichtet, da auch dieses Gerät inzwischen als hinreichend bekannt betrachtet wird.

1) Mergen, A.: "Die soziale Relevanz des Spielens an Automaten mit Gewinnmöglichkeit" in Kriminalistik 28. Jg., Heft 5, 1974, S. 214 - 216

2) Polin, Rain: Wie man besser flippert, S. 12

Die Videospiele hingegen bedürfen aufgrund ihrer Vielfalt und des kurzen Zeitraums, seitdem sie auf dem Markt sind, einer genaueren Beschreibung. Gemeinsam ist allen Videogeräten folgendes:

Auf dem Fernsehbildschirm läuft eine Handlung ab. Diesen Handlungsablauf kann der Spieler nun nach Einwurf einer Münze in verschiedener Weise durch Hebel oder Schaltknöpfe beeinflussen. Dabei bewegt er Figuren oder Gegenstände in waagerechter oder senkrechter Linie, den Handlungsablauf verlangsamt oder beschleunigt. Das Spiel wird durch akustische Effekte wie Pfeif- oder Heultöne, dumpfe Schläge oder gesprochene Kommandos begleitet. Das elektronisch gespeicherte Spielprogramm, das beliebig austauschbar ist, wiederholt sich, solange das Gerät am Stromnetz angeschlossen ist. Der Spielablauf ähnelt einem Trickfilm. Alle diese Spiele erfordern große Geschicklichkeit und Konzentration. Ziel des Spieles ist es auch hier, durch eine hohe Punktzahl Freispiele zu gewinnen. Bei einigen Automaten werden im Freispiel erhöhte Anforderungen an Konzentration und Geschicklichkeit gestellt.

Mergen¹⁾ hat alle Videospiele in 3 Gruppen eingeteilt:

1.) Realistische Simulationsspiele (Aktionsspiele). Hierbei hat der Spieler die Möglichkeit, ein im Film eingebundenes Objekt zu dirigieren oder auf dem Film sich bewegende oder statische Ziele zu treffen (Trefferspiele). Beispiel für ein solches Trefferspiel ist "Battle Shark". Der Film zeigt vorüberfahrende Kriegsschiffe. Auf dem Automaten ist eine Kanone aufgebaut, die der Spieler nun zum Abschuss der Schiffe benutzt. Bei jedem Treffer erfolgt eine akustische und visuell wahrnehmbare Explosion.
2.) Irreale Symbolspiele (Konzentrationsspiele). Bei diesen Spielen, bei denen die Spielsituation in die Irrealität verrückt ist, ist der gesamte Handlungsablauf in Bewegung. Der Spielautomat reagiert auf die Aktion und Reaktionen des oder der Spieler, die elektronisch gesteuerte Schüsse oder Würfe leiten, um Objekte zu treffen, die in der Individualität verfremdet sind. Die Treffer werden zwar akustisch und visuell angezeigt, die Würfe und Schüsse sind jedoch nur symbolisch zu erkennen.

Die Gesamtaufmachung der Spiele, die große Geschicklichkeit und Konzentration erfordern, sind verfremdet und stilisiert. Beispiel hierfür ist "Galaga": Der Spieler hat die Aufgabe ein Flugzeug mit der einen Hand zu dirigieren und von die-

1) Mergen, A.: Grausame Automaten Spiele, S. 24 f.

sem Flugzeug aus mit der anderen Hand symbolische Schüsse auf die Angreifer, die das Flugzeug des Spielers bombardieren, abzugeben. Die abgegebenen Schüsse sind nur symbolisch und die Angreifer durch starke Verfremdung nicht zu identifizieren.

3.) Reale Imitationsspiele. Reale Imitationsspiele versetzen den Spieler "in eine Situation, die ihm zwar nicht wesensfremd, die aber illusionär ist".¹⁾

Diese Art von Spielen ahmen eine reale, alltägliche Situation nach.

Beispiel für diese Gruppe ist "The Wild-Gun Man". Auf der Leinwand in Lebensgröße findet ein Duell zwischen einem Reiter und einem Sheriff statt. Der Spieler, der in 2 m Entfernung mit einer Lichtstrahlenpistole vor dieser Leinwand steht, schießt, wenn "der Sheriff" aufleuchtet, auf den Cowboy.

Die neueste Generation von Videogeräte sind die Funny- oder Comic-games. Unter diesen Spielen finden sich weniger "Trefferspiele" als vielmehr solche Spiele, bei denen die Spielfiguren andere verfolgen oder ihrem Verfolger oder Hindernissen ausweichen müssen, sie zu beseitigen oder sie zu überwinden haben. Spielfiguren sind Tiere, wie Käfer, Frösche usw. wie auch Menschen und Phantasiegebilde.

Auf dem Bildschirm ist ein Labyrinth zu sehen. Der Spieler hat nun die Aufgabe, die Spielfigur, einen Marienkäfer, durch dieses Labyrinth zu dirigieren, wobei der Käfer Blumen, Herzen und Buchstaben "frißt", was dem Spieler Punkte bringt. Die Spielfigur verschwindet jedoch, wenn sie mit einem Totenkopf in Berührung kommt oder von ihren Verfolgern, die während des Spiels auf dem Bildschirm erscheinen, erreicht wird. Die Totenköpfe sind stilisiert und die Verfolger stark verfremdet dargestellt.

"Lady Bug" zeigt deutlich Übereinstimmung mit den 4 000 Jahre alten Laufspielen, die in der Einleitung bereits erwähnt wurden. Den Spiralen der damaligen Laufspiele entspricht das Labyrinth. Dem durch den Würfel herbeigeführten Element des Zufalls, der die Schnelligkeit, mit der man sich dem Ziel nähert, bestimmt, entspricht dem zunächst

¹⁾ Mergen, A.: Grausame Automaten Spiele , S. 31

nicht beeinflussbaren Handlungsablauf auf dem Monitor. Bei den Laufspielen wie beim "Lady Bug" müssen Hindernisse überwunden werden. Das Spiel ist beendet, wenn die Spielfigur ihr Ziel erreicht hat.

Während bei den Laufspielen jeder Spieler eine Spielfigur hatte, die ihn selbst darstellt, ist beim "Lady Bug" die Spielfigur ein Tier oder ein Mensch. Der Charakter des Spiels hat sich nicht geändert; der "Lady Bug" kann vielleicht als eine "Neuaufgabe" der Laufspiele betrachtet werden.

Die oben dargestellten Geräte fallen unter den Oberbegriff "Unterhaltungsautomat". Dieser Begriff läßt sich weiter untergliedern in Unterhaltungsautomat mit und ohne Gewinnmöglichkeit.

Zu den Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit gehört eindeutig der Geldspielautomat¹⁾.

Freispiele, die bei Flipper- und Videogeräten erzielt werden können, werden i. S. d. § 33 a GewO nicht als Gewinn betrachtet. Das Freispiel erfolgt unmittelbar an das Spiel und wird damit der Anforderung eines Erlasses des Bundesministers für Wirtschaft gerecht, wonach bei einem Unterhaltungsspielgerät ein Freispiel lediglich dann keinen Gewinn darstellt, wenn es in unmittelbarem Anschluß an das Spiel stattfindet und ohne erneuten Einsatz möglich ist²⁾. Diese Forderungen erfüllen sowohl Flipper als auch Videogeräte, die somit unter den Begriff "Unterhaltungsautomaten ohne Gewinnmöglichkeit" fallen.

Es ist noch eine weitere Einteilung der Spiele in Glücks- oder Zufallsspiele, Geschicklichkeitsspiele und gemischte Spiele erfolgt. Glücksspiele oder Zufallsspiele werden dadurch charakterisiert, daß der Zufall den Spielabgang beeinflußt und Gewinn oder Verlust einen Vermögenswert haben³⁾.

Das Spiel am Geldspielautomaten läßt keine großen Gewinne oder Verluste zu, weshalb die Geldspielautomaten in juristischem Sinne zu den

1) Mergen, A.: Spiel mit dem Zufall, S. 94

2) Erlaß des Bundesministers für Wirtschaft, II. Bd. 1/120
302 - 2 v. 14.08.1968

3) Kummer, H.: Recht der Glücksspiele, S. 12, 13

Glücksspielen zählen¹⁾. Auch Mergen hat in seiner Untersuchung festgestellt, daß Geldautomatenspiele keine Glücks-, sondern Unterhaltungsspiele sind, "in denen der mechanisch gesteuerte Zufall als spielimmanentes Element seinen das Spiel konstituierenden Platz hat"²⁾.

Als objektive Kriterien eines Unterhaltungsspiels mit Gewinnmöglichkeit nennt er die Ungewissheit des Spielausgangs, die Ausgeglichenheit der Gewinnrespektive, Verlustmöglichkeiten und die Verhältnismäßigkeit von Einsatz- und Gewinnchancen, die nicht dazu führen, daß um des Geldes willen und nicht um des Spielens willen gespielt wird. Das Ziel des Spieles ist Unterhaltung. Der Preis für diese Unterhaltung muß so bemessen sein, daß eine spürbare Vermögensverschiebung nicht möglich ist.

Als subjektive Kriterien nennt Mergen die Einstellung des Spielers, die "auf spielerisches, reizvolles und lustbringendes Experimentieren mit dem Zufall ausgerichtet ist". Mit dem Spiel darf kein anderer Zweck, wie z. B. Gelderwerb, verfolgt werden. Die Möglichkeit des Gewinnens bildet lediglich Anreiz und Bedingung für die Spannung, von der jedes Spiel lebt. Mergen kommt zu dem Schluß, daß der Geldspielautomat nicht in die oben genannte Einteilung eingeordnet werden kann³⁾.

Vom rechtlichen Standpunkt aus betrachtet sind Geldspielgeräte Geschicklichkeitsspiele. Vermutlich erfolgt diese Zuordnung, weil den Geldspielgeräten die Kriterien des Glücksspiels fehlen, denn die Geschicklichkeit kann beim Geldspielautomaten nicht an die Stelle des Zufalls gesetzt werden⁴⁾.

Bei Geschicklichkeitsspielen liegt der Spielerfolg in der Sphäre des Spielers. Seine Aktionen und Reaktionen beeinflussen das Spiel. Seine körperlichen und geistigen Fähigkeiten entscheiden über positiven und

1) Gross, W.: "Betrachtungen zum Spielerproblem", Kriminalistik, 19. Jahrg. 1965, Heft 12 S. 613

2) Mergen, A.: Spiel mit dem Zufall, S. 93

3) Anderer Meinung ist Meyer, der durch die Sonderspielserien, die Gewinne bis zu 120,00 DM ermöglichen, den Geldspielautomaten als Glücksspiel betrachtet:

Meyer, G.: Geldspielautomaten mit Gewinnmöglichkeit

4) Mergen, A.: Spiel mit dem Zufall, S. 92

negativen Spielausgang. Viele Videogeräte sind dieser Spielergruppe zuzuordnen.

Die Grenze zwischen Geschicklichkeitsspielen und gemischten Spielen ist fließend.

Während es bei den Geschicklichkeitsspielen auf die Geschicklichkeit des Spielers ankommt und nicht auf den Zufall, hängt bei den gemischten Spielen, die rechtlich interessant sind, der Spielerfolg sowohl vom Zufall als auch von der Geschicklichkeit des Spielers ab. Zu dieser Gruppe gehören die Flipper- und auch einige Videospiele, die trotz aller Geschicklichkeit doch noch eines bißchens Glück bedürfen.

Aufstellplätze für Unterhaltungsautomaten sind Gaststätten, Jahrmärkte, Kino-Foyers, Imbiß-Stände, Getränke-Shops, Bahnhofsvorhallen, Supermärkte, Kaufhäuser, Spielcasinos, Hotel-Foyers, Kioske und Spielhallen. Insbesondere Spielhallen, von Gegnern auch gerne als "Spielhöllen" bezeichnet, haben in den letzten Jahren durch ihre zunehmende Verbreitung an Bedeutung gewonnen. Nachdem jahrelang lediglich in düsteren Bahnhofs- und Barvierteln Spielautomaten anzutreffen waren, sind sie nun "salonfähig" geworden. "Spielsalon" ist inzwischen ebenso eine gängige, wenn auch nicht wertfreie Bezeichnung für die Spielhalle wie "Spielothek" oder auch "Hobbythek", "Hobbyladen" oder "Spielstuben".

Was ist nun eine Spielhalle? Die Spielhalle ist ein Raum, in dem sich Spielautomaten befinden, an denen man spielen kann, und die jedermann unter Beachtung des Jugendschutzgesetzes betreten kann. Außer den Spielautomaten befindet sich in vielen Spielhallen noch eine Theke mit Sitzgelegenheiten, an denen meist nicht-alkoholische Getränke ausgegeben werden. In der letzten Zeit läßt sich eine Entwicklung von der Spielhalle zum Spielsalon verfolgen, der mit anspruchsvollem Inventar um eine wohnliche Atmosphäre bemüht ist. Diese neuen Spielhallen haben mit der nüchternen Zweckmäßigkeit der herkömmlichen Spielhalle nichts mehr zu tun und nichts mehr gemeinsam. Zwischen Automaten befinden sich Tische und Stühle, an denen man etwas trinken kann, Billardtische und etwas größere Tische, an denen man an der Theke erhältliche Brettspiele spielen kann. Diese "Spielhallen" haben auch nicht die üblichen Bezeichnungen wie "Las Vegas", "Monte Carlo" usw., sondern heißen "Café..." oder ähnlich. Spielhallen haben heutzutage eine ganz andere Aufmachung als man bei dem Begriff "Halle" vermuten könnte. Das Licht ist

gedämpft, der Boden ist oft mit Teppichboden ausgelegt, Wände sind oft verspiegelt oder haben gemütliche "Warmanstriche", Tische und Clubessel gehören ebenso zur Einrichtung wie Grünpflanzen. Die Automaten werden oft durch Strahler angeleuchtet. Diese Einrichtung zusammen mit den durch die Automaten erzeugten optischen Effekte ergibt durchaus nicht das kühle Flair einer "Halle", sondern eine gemütliche Atmosphäre. Besucher von Spielhallen kommen aus allen Altersklassen und Berufen. Ausländer, für die die Spielhalle oft ein Treffpunkt ist, sind ebenso dort anzutreffen wie Rentner, Frauen sind jedoch nicht häufig in Spielhallen vertreten. Sie spielen nur selten und sind häufig in Begleitung ihres Partners da. Der überwiegende Teil der Automaten (80 %) steht jedoch immer noch außerhalb der Spielhallen. Bevorzugter Aufstellplatz für Spielautomaten ist immer noch die Gaststätte. Während bis in jüngster Zeit dort nur Flipper- und Geldspielgeräte zu finden waren, tauchen nun immer häufiger Videogeräte auf. Die Videogeräte werden zusätzlich aufgestellt, ohne Geldspielgeräte und Flipper zu verdrängen.

Videogeräte sind auch an Orten anzutreffen, wo Menschen warten müssen, z. B. auf Bahnhöfen, Flughäfen, in Wartezimmern von Ärzten oder auch an öffentlich zugänglichen Plätzen, wie Kinovorhallen, in Supermärkten, in Geschäftspassagen, an Imbiß-Ständen, auf Jahrmärkten und in Kaufhäusern. Spielautomaten haben bereits Einzug in fast alle Lebensbereiche genommen.

VI. Forschungsstand

R. König et al (o. J.)¹⁾ haben im Jahre 1965 eine Grundlagenforschung über das Spiel am Automaten mit Gewinnmöglichkeit durchgeführt. Ziel dieser Grundlagenforschung ist die Erklärung des Automatenspiels aus soziologischen und sozialpsychologischen Verhaltensweisen.

Das Material von R. König²⁾ et al besteht aus 112 männlichen Spielern und 32 Nichtspielern, die in Kölner Gaststätten befragt wurden. Weiterhin wurden 175 männliche und weibliche Personen während des Spielens

1) König, R.: Das Spielen am Geldspielautomaten , S. 34

2) König, R.: a. a. O., S. 4

am Geldspielautomaten beobachtet, wovon 46 Personen auch interviewt wurden. 1964 wurden in der Infomarkterhebung 1 005 Personen, davon 432 Geldspielautomatenspieler, befragt. Das Ergebnis der Untersuchung zeigte, daß Gewinn und Verlust nicht die Bedingung für das Automatenenspiel darstellen, sondern daß es den Spielern auf die Unterhaltung ankommt. Zusammenhänge zwischen Automatenenspiel und Formen abweichenden Verhaltens konnten nicht festgestellt werden.

Im Jahre 1971 untersuchten E. Meistermann-Seeger und K. Binger¹⁾, die von einem psychoanalytischen Ansatz ausgingen, Personen, die an Automaten mit Gewinnmöglichkeit und an Flippern spielen und Musikautomaten benutzen. Es wurden insgesamt 187 Personen befragt, die in 76 18- bis 24-jährige Spieler, die nach Häufigspielenden und Seltenspielenden unterschieden wurden, und 50 ältere Spieler (ab 25 Jahren) unterteilt wurden. Außer der Befragung wurde eine psychologische Tiefenuntersuchung durchgeführt.

Die Autoren kommen zu dem Ergebnis, daß durch das Spielen am Automaten sowohl eine Kompensation frühkindlicher Versagungen als auch ein Aggressions- und Destruktionsabbau stattfinden könne.

Über das Spiel am Geldautomaten mit Gewinnmöglichkeit führte der Kriminologe Mergen²⁾ im Jahre 1973 eine Untersuchung durch. Er untersuchte insgesamt 492 Personen im Alter zwischen 17 und 20 Jahren. Die Normgruppe bildeten 296 Probanden der Bundeswehr. Weiterhin wurden 60 Polizeischüler, 76 Studenten und 71 Delinquenten untersucht. Seine Methode ist die Pansituative, die auch von ihm selbst entwickelt wurde³⁾. Der Schwerpunkt der Arbeit liegt auf Soziologie und Psychologie. Auch Mergen kommt zu dem Ergebnis, daß zentrales Motiv für das Automatenenspiel nicht der mögliche Geldgewinn ist, sondern vorrangig die Unterhaltung. Er stellt fest, daß sich die Wirkung des Automatenspiels auf den momentanen Lustgewinn an der entspannenden Unterhaltung beschränkt und keine prägenden oder verhaltensverändernden Folgen entstehen. Er charakterisiert das Spiel am Geldautomaten mit Gewinnmöglichkeit als Zufallsspiel. Anders als bei den echten Glücksspielautomaten könne, infolge der gewerberechtlichen Regelung bei

1) Meistermann-Seeger, E.: Psychologie des Automatenspiels, S. 5 f.

2) Mergen, A.: Spiel mit dem Zufall, S. 93 f., 102

3) Mergen, A.: Die Kriminologie, S. 55 f.

diesen Geräten kein größerer Verlust stattfinden. Deshalb handele es sich auch nicht um Glücksspiele.

Löhe¹⁾, der in seiner kriminologischen Arbeit im Jahre 1980 die Schädlichkeit von Kriegsspielautomaten untersuchte, befragte 40 Probanden in Spielhallen und auf Jahrmärkten, die an Kriegsspielautomaten spielten. Eine Altersbegrenzung wurde nicht gesetzt. Das Durchschnittsalter der Probanden beträgt 28,41 Jahre. Löhe kommt zu dem Ergebnis, daß Kriegsspielautomaten weder in soziologischer, noch in psychologischer, noch in kriminologischer Hinsicht gefährlich sind. Er stellte fest, daß Kriegsspielautomaten weder geeignet sind, Aggressionen aufzubauen, noch Aggressionen abzubauen. Sie seien indifferente Spiele, die vornehmlich der Unterhaltung und Freizeitgestaltung dienen²⁾.

Im Jahre 1980 führte Benesch³⁾ eine Untersuchung an psychisch Behinderten durch. Die Untersuchung umfaßte 6 Tests, mit denen die Leistungssteigerung gemessen werden sollte und wurde an 277 Versuchspersonen durchgeführt. Er stellte fest, daß das Selbstwertgefühl der Behinderten durch die Verbesserung der Leistung an den Unterhaltungsautomaten gesteigert werden konnte. Außerdem führte das Automatenpiel zu einer besseren Gemeinschaftsbildung innerhalb der Behindertengruppe. Das Unterhaltungsspieltraining mit den Unterhaltungsautomaten erwies sich als gute Hilfe, den psychischen Gesundheitszustand der Patienten zu verbessern. Durch den richtigen Einsatz von Spielgeräten könne depressiven oder psychisch belasteten Menschen zu einem besseren seelischen Befinden verholfen werden.

Ausgehend von Löhe's Untersuchung "Kriegsspielautomaten" schreibt Mergen⁴⁾, daß Kriegsspielautomaten weder etwas spezifisch Schädliches noch etwas spezifisch Therapeutisches anhafte. Sie seien der großen Mehrzahl der Flipper gleichzusetzen und gewannen ihren besonderen Reiz durch die raffinierte und ausgefeilte elektronische Technik, nicht aber durch die Spielsituation. Er kommt zu dem Ergebnis, daß Benutzer von Kriegsspielautomaten keine auffälligen Menschen sind und nicht nur ausschließlich an Kriegsspielautomaten spielen.

1) Löhe, U.: Kriegsspiele

2) Löhe, U.: a. a. O., S. 54, 155

3) Benesch: Spiel als therapeutische Alternative, S. 98

4) Mergen, A.: Grausame Automaten Spiele, S. 69 f.

Kriegsspielautomaten seien als Geschicklichkeitsspiele einzustufen, die Konzentration erfordern.

Als "spannend" werden solche Automaten bezeichnet, die die Aktion des Spielers durch Reaktionen beantworten und so den Spieler fordern.

Da werde nicht aus Lust am Zerstören oder um "Krieg zu spielen" gespielt, die Kriegshandlung sei nur ein Mittel, das Spielen zu ermöglichen. Der Spieler habe keinen Identifikationssinn. Objekte und Geschosse würden zum Symbol. Auch die Aggressionsbereitschaft werde wenig oder garnicht beeinflusst. Die Einstellung gegenüber Krieg, Vernichtung, Aggression und Töten werde nicht verändert.

Die Frage, ob Geldspielautomaten mit Gewinnmöglichkeiten Objekte pathologischen Glückspiels sein könnten, stellte G. Meyer im Jahre 1982 in seiner soziologischen Untersuchung¹⁾. Meyer untersuchte in Gaststätten und Spielhallen 49 Häufigspieler und als Kontrollgruppe 49 Gelegenheitsspieler zwischen 18 und 70 Jahren. Nach der Meinung von Meyer evozieren Geldspielautomaten persistentes Spielverhalten und die Spieler reagieren sowohl mit Kontrollverlust nach Beginn des Spielens als auch mit der Unfähigkeit, sich des Spielens zu enthalten.

Hohe Spielverluste, die ein vermögensgefährdendes Ausmaß annähmen, seien zwangsläufig die Folge. Für eine derartige Entwicklung ausschlaggebend seien die Sonder- und Risikospielsysteme mit relativ hohen Einsätzen und Gewinnen, die das Automatenspiel zum Glücksspiel avancieren lassen bzw. ließen. Das Gefahrenpotential der Geldspielautomaten sieht er weiterhin darin, daß sie in ihrer Funktion als Vorstufe und Wegbereiter für eine Teilnahme an klassischen Glücksspielformen dienen könnten. Er fordert deshalb, daß Geldspielautomaten mit Sonder- und Risikospielsystemen die Zulassung von der PTB versagt werde.

Unter den Aspekten sozialarbeiterischen Handelns setzt sich die Arbeit von Hombach²⁾ aus dem Jahre 1982 mit den Ursachen für die Expansion des Automatenspiels und den Auswirkungen auf das Verhalten von Kindern und Jugendlichen auseinander. In seiner Analyse konnte kein zwingender Kausalzusammenhang zwischen gesellschaftlichen Einflüssen oder familiärer

1) Meyer, G.: Geldspielautomaten mit Gewinnmöglichkeit - Objekte pathologischen Glückspiels, S. 130 f.

2) Hombach, K.: Ursachen für die Expansion des Automatenspiels und Auswirkungen auf das Verhalten von Kindern und Jugendlichen

Sozialisation und Automatenspiel nachgewiesen werden. Jedoch könnten verschiedene gesellschaftliche Rahmenbedingungen wie Freizeitkultur, Städtebau, Infrastruktur und wirtschaftliche Entwicklung das Freizeitverhalten der Kinder und Jugendlichen beeinflussen und dadurch die Expansion des Automatenspiels begünstigen.

Im Jahre 1983 erschien eine Untersuchung über elektronische Unterhaltungsautomaten und Freizeitgestaltung der Autoren Kummer, v. Halle-Tischendorf, Herbertz und Mergen¹⁾. Aus dem Teil der Untersuchung, der sich mit der Auswirkung des Spielens am Spielautomat befaßt - es werden Flipper- und Videogeräte untersucht - resultiert, daß Anhaltspunkte für ein in negativer Weise auffälliges oder gar aggressives Verhalten nach einem Automatenspiel nicht bestehen. Die wichtigsten Aspekte im Erleben der Spieler sind beim Automatenspiel die Möglichkeiten, sich selbst zu steigern und die eigene Geschicklichkeit unter Beweis zu stellen. Das Gewinnen erscheine weitaus weniger wichtig. Für das Spielen am Automaten würden durchschnittlich 25 % des für die Freizeit zur Verfügung stehenden Geldes aufgewendet. Dieser Teil der Untersuchung, der von Herbertz durchgeführt wurde, basierte auf einer Befragung von 50 Probanden, 47 männlich und 3 weiblich, in Spielhallen. Das einstündige Interview wurde nach dem Konzept der klientenorientierten Gesprächstherapie von Carl Rogers durchgeführt.

VII. Die öffentliche Diskussion

In den letzten Jahren beschäftigt sich die Öffentlichkeit in zunehmendem Maße mit Spielautomaten.

Die öffentliche Diskussion wird vornehmlich auf emotionaler Ebene und wenig wissenschaftlich geführt. Negative Effekte, die den Spielautomaten vorwiegend zugeschrieben werden, werden von der Presse breitgewalzt, wissenschaftliche Untersuchungen, die zum Ergebnis der Unschädlichkeit kommen oder gar ihre positive Wirkung festgestellt haben, werden allen-

1) v. Halle-Tischendorf, F., Herbertz, C. W., Mergen, A.: Elektronische Spielautomaten und Freizeitgestaltung

falls kurz erwähnt¹⁾. Folgende Argumente werden von den Medien am häufigsten gegen Spielautomaten angeführt:

Die Aggressivität werde allgemein gefördert, indem Anreize zur Gewalttätigkeit gegeben würden, eine Verrohung auf psychischer und physischer Ebene bewirkt, die Hemmschwelle für aggressives Handeln gesenkt werde. Kriegs- und Kampfhandlungen, die in einem Unterhaltungsspiel simuliert und symbolisiert dargestellt würden, führten zu einer Verharmlosung des Krieges und dazu, daß Konfliktbewältigung durch Abschießen und Töten gelernt werde. Durch das Spiel am Automaten werde das Konsumverhalten gefördert. Die Automatenindustrie nutze das Spielbedürfnis der Menschen aus, indem sie ihnen durch überhöhte Preise das Geld aus der Tasche ziehe. Das führe die Spieler zu unkontrollierten Geldausgaben und insbesondere Jugendliche, die über geringere Geldmittel verfügen, würden dazu verführt, sich das Geld zum Spielen auf illegale Weise zu verschaffen. In diesem Zusammenhang wird dann oft das Reizwort "Beschaffungskriminalität" benutzt, ein Begriff, der seinen Platz in der Drogenszene hat. Ebenfalls werde die Spielsucht gefördert.

Das Spielen am Automaten sei eine sinnlose Freizeitbeschäftigung, da dem Spieler keinerlei Möglichkeit zur Kreativität gegeben werde aufgrund des im Automaten vorgegebenen Programms und der festgelegten Spielregeln. Außerdem werde die Kommunikation abgebaut, da jeder Spieler nur mit seinem Spiel beschäftigt sei. Die Besucher von Spielhallen stammen aus sozialen Randgruppen. Insbesondere Arbeitslose, Ausländer und sozial Schwache seien dort anzutreffen. Die öffentliche Diskussion gewinnt an Relevanz unter dem Gesichtspunkt des Jugendschutzes, dessen Aufgabe es ist, Kinder und Jugendliche vor Gefahren unserer Gesellschaft zu schützen.

1) Generalanzeiger v. 26./27.02.1983, in dem neben einem zweispaltigen Artikel über die Untersuchung von Schneekloth/Emsbach berichtet wird, und in dem sich unmittelbar daneben ein dreispaltiger Artikel über 3 japanische Jugendliche befindet, die 100 000,00 DM erbeutet und in Spielhallen ausgegeben haben.

VIII. Fragestellung

Es wird den Spielautomaten also von den Medien ein negativer Einfluß auf ihre Benutzer, die Automatenspieler, nachgesagt, wobei die einzelnen Spielautomaten in ganz spezifischer Weise schädlich sein sollen und in diesem Sinne auch die Spieler beeinflussen sollen. Aus dieser Behauptung resultiert die Fragestellung dieser Untersuchung:

- 1.) Wie unterscheiden sich die Spieler, die an verschiedenen Spielautomaten spielen, unter folgenden Gesichtspunkten:
in Bezug auf das soziale Umfeld, die soziale Integration und Aggressivität, im Freizeitverhalten, in sportlichen und außersportlichen Bereichen, vor allem hinsichtlich Spielen, die nicht Automatenspiele sind, weiterhin insbesondere bei Automatenspielen?
Hierbei wird der Schwerpunkt gesetzt auf den Unterschied zwischen Spielhallen- und Gaststättenbesuchern, die Spielmotivation, das subjektive Spielerlebnis, Besonderheiten zwischen Kriegsspielautomatenspielern und -nicht-Spielern bzw. Kriegsspielautomatenbefürwortern und -gegnern.
- 2.) Können aufgrund dieser Beobachtungen besondere Auffälligkeiten festgestellt werden, die als schädlich bezeichnet werden können, und die in Verbindung mit dem Automatenspiel stehen?

IX. Definition der Schädlichkeit

Beim Begriff der Schädlichkeit unterscheidet A. Mergen¹⁾ zwischen der individuellen und sozialen Schädlichkeit. Danach liegt individuelle Schädlichkeit vor, "wenn die Tätigkeit nachweisbar die psychologische Gesundheit des Menschen beeinträchtigt". (So wäre beispielsweise übermäßiger Alkoholgenuß in diesem Sinne individuell schädlich). Individuelle Schädlichkeit liegt weiterhin vor, "wenn die Tätigkeit eine Verhaltensanomalie des Menschen mitverursacht oder eine bestehende verstärkt. Eine solche Verhaltensanomalie wäre z. B. kriminelles Ver-

¹⁾ Mergen, A.: Spiel mit dem Zufall, S. 96

halten, sozialwidriges Verhalten in der Gruppe, der Familie, der Gesellschaft, aber auch pathologisches Triebverhalten, allgemein: abweichendes Verhalten, als Handlung, die den Erwartungen der Gesellschaftsmitglieder entgegensteht und von ihnen als asozial oder antisozial gewertet wird".

Sie liegt ferner vor, "wenn durch die Tätigkeit der Mensch in seinem Sein, seinen seelischen und materiellen Gütern Schaden erleidet".

Hierunter fallen z. B. eine negative Einflußnahme auf die Einstellung zur Familie, die Arbeit, die ethischen und moralischen Werte, die Gesellschaft, die psychische Gesundheit und Vermögensverluste, die Vernachlässigung der Arbeit als materielle Erwerbsquelle usw..

Den Übergang von der individuellen zur sozialen Schädlichkeit sieht A. Mergen fließend. Eine Tätigkeit, die individuell schädlich ist, wird dann zur sozialen Schädlichkeit, "wenn sie in die Gesellschaft invadiert, d. h. überhand nimmt und sich diffus ausbreitet".

In der vorliegenden Untersuchung ist nun in erster Linie die individuelle Schädlichkeit von Relevanz.

B. DIE UNTERSUCHUNG

I. Die Methode

In vorliegender Arbeit wurde die Technik der Exploration gewählt, da sie die einzige Möglichkeit darstellt, Daten über weit zurückliegende Ereignisse zu erhalten oder Selbstbeobachtungen und Kognitionen des Probanden zu erfassen.

Bei der Befragung war ein Interviewleitfaden vorgegeben, der sowohl dem Interviewer als auch dem Probanden viel Spielraum ließ. Mit diesem Verfahren konnten leichter Gesichtspunkte zur vorliegenden Fragestellung gefunden werden.

Da schriftliche Aufzeichnungen durch den Interviewer während der Exploration stören und den Gesprächsablauf hemmen, wurden die Gespräche auf Tonband aufgezeichnet. Eine Exploration dauerte durchschnittlich 120 Minuten.

Vor der Exploration wurden die Probanden beim Spiel am Automaten beobachtet. Aufgrund der intensiven und zeitaufwendigen Explorationen konnten nur 62 Probanden interviewt werden. Wegen dieser geringen Zahl von Testpersonen können die Ergebnisse nicht verallgemeinert werden, sind jedoch geeignet, definitive Richtungen aufzuweisen und als Grundlage einer längerdauernden und intensiven Forschung zu dienen.

Bei der Auswertung der durch die Exploration erfaßten qualitativen Daten wurden diese unter sinngemäße Oberbegriffe subsumiert. Tendenzen und Auffälligkeiten wurden besonders erfaßt.

II. Das Material

Es wurden insgesamt 62 Personen interviewt. Alle Interviews wurden für die Untersuchung als geeignet befunden und zur Auswertung herangezogen.

Von den 62 Probanden sind 55 männlich und 7 weiblich. Die Befragten waren zum Zeitpunkt der Befragung, die im November 1982 begann und März 1983 beendet war, zwischen 18 und 35 Jahre alt. Die Probanden wurden in Spielhallen und Gaststätten in Bonn, Köln, Frankfurt, Berlin, 2 Kleinstädten und einigen Dörfern in der Nähe von Bonn befragt. Die Exploration erfolgte nach Terminabsprache entweder in der Wohnung des Probanden oder in der Wohnung des Interviewers.

III. Einteilung der Probanden in Gruppen nach der Art ihrer bevorzugten Unterhaltungsautomaten

Während der Untersuchung konnte beobachtet werden, daß sich die Testpersonen nicht nur durch die Bevorzugung eines bestimmten Automatentypen, sondern auch in anderen Lebensbereichen unterscheiden. Deshalb erfolgte eine Einteilung der Spieler nach der Art der bevorzugten Spielautomaten, um festzustellen, ob sich innerhalb dieser Gruppen bestimmte Auffälligkeiten beobachten lassen. Es erfolgte eine Einteilung in folgende vier Gruppen:

Probanden, die an allen Automaten gleich gerne spielen.	N	=	18	=	29,0 %
Probanden, die am liebsten am Flipper spielen.	N	=	20	=	32,3 %
Probanden, die am liebsten am Geldautomaten spielen.	N	=	9	=	14,5 %
Probanden, die am liebsten an Videogeräten spielen.	N	=	15	=	24,2 %
Gesamt:	N	=	62	=	100,0 %

Im folgenden werden die Gruppen wie folgt gekennzeichnet:

Total	=	Gesamtzahl
A	=	Probanden, die an allen Automaten gleich gerne spielen, "Allesspieler".
F	=	Probanden, die am liebsten am Flipper spielen, "Flipperspieler".
G	=	Probanden, die am liebsten an Geldautomaten spielen, "Geldautomatenspieler".
V	=	Probanden, die am liebsten am Videogerät spielen, "Videospieler".

Die Einteilung der Probanden in die verschiedenen Gruppen erfolgte sowohl nach der Beliebtheit des einzelnen Spielgerätes als auch nach der Häufigkeit seiner Benutzung.

Es wurde festgestellt, daß die Probanden der Gruppen "F", "G" und "V" etwa 40 - 50 % der gesamten Spielzeit an ihrem bevorzugten Spielautomaten verbrachten.

Abweichungen zwischen der Beliebtheit eines Gerätes und der Häufigkeit seiner Bespielung durch den Probanden konnten nicht festgestellt werden. Alle Probanden spielten am häufigsten an dem Spielautomaten, der ihnen am besten gefiel.

In einer Gaststätte wurde beobachtet, daß, als ein häufig bespieltes Videogerät gegen ein anderes ausgetauscht wurde, das offensichtlich weniger ansprechend auf die Probanden wirkte, das Interesse am Bespielen dieses Gerätes nach etwa einer Woche nachließ und kaum noch jemand an diesem Gerät spielte. Ein ebenfalls in dieser Gaststätte aufgestelltes Flippergerät wurde nun zwar von den Probanden, die vorher an dem Videogerät gespielt hatten, etwas häufiger benutzt, jedoch spielten diese Probanden nur etwa 1/3 der Zeit am Flipper, die sie zuvor auf das Videogerät verwandt hatten. Als dieses Videogerät nach 2 Monaten durch ein anderes, für die Spieler attraktiveres Videogerät, ausgetauscht wurde, konnte bei den Videospielern die gleiche Spielhäufigkeit wie bei dem ursprünglich aufgestellten Videogerät festgestellt werden.

In der Gruppe der Probanden, die an allen Automaten gleich gerne spielen, konnte festgestellt werden, daß an Geldspielgeräten etwa nur 25 % der Zeit verbracht wurde, die für das Bespielen jedes anderen Gerätes aufgebracht wurde. Diese geringe Spieldauer erklärt sich dadurch, daß fast alle interviewten Spieler, die gerne an allen Automaten spielen, häufig spielen und aufgrund größerer Übung so gut spielen, daß sowohl bei Flipper- wie bei Videogeräten durch Freispiele das einzelne Spiel verlängert wird, während bei gleichen Einsätzen das Spiel am Geldautomaten schneller beendet ist.

Weiterhin wurde bei dieser Spielgruppe beobachtet, daß die Spieler bei jedem Besuch in Spielhalle oder Gaststätte die Spielzeit zwar vor verschiedenen Spielautomaten verbrachten, daß sie jedoch nicht die gleiche Zeit für das einzelne Spielgerät aufwandten. Während sie etwa bei einem Besuch in Spielhalle oder Gaststätte die meiste Zeit flipperten, konzentrierten sie sich bei ihrem nächsten Besuch eher auf ein Videogerät.

Fast alle Probanden aus "F", "G" und "V" gaben an, außer an ihren bevorzugten Spielautomaten auch noch an anderen Spielautomaten zu spielen.

So berichten 11 Probanden aus "F", daß sie auch an Videogeräten spielen und 6 Probanden, daß sie sich gelegentlich auch an Geldspielautomaten betätigen. 9 Spieler dieser Gruppe gaben an, für sie kämen ausschließlich Flipper in Betracht.

Andere Spielautomaten kämen für sie aus verschiedenen Gründen nicht in Betracht.

Ein Flipperspieler begründete diese Ausschließlichkeit folgendermaßen:

"Ich flippere nur, um mir eine halbe Stunde Zeit zu vertreiben. Immer, wenn ich gespielt habe, frage ich mich, ob das sinnvoll gewesen ist. Ich komme dann meistens zu dem Schluß, daß es nicht sinnvoll ist, sich vor einen Automaten zu stellen. Aber ich spiele nun eben gerne an diesem Ding. Flippern halte ich für sinnvoller als vor einem Geldautomaten oder vor einem Kriegsspielautomaten zu stehen. Geldspielautomaten sind für mich sowieso indiskutabel, und wenn ich die jungen Leute vor den Kinos an den Kriegsspielautomaten spielen sehe, wäre es mir lieber, wenn sie flipperten, weil da der Hintergrund ein ganz anderer ist. Ich zerstöre nichts. Vor einen anderen Automaten würde ich mich nicht stellen."

In der Gruppe "G" fiel auf, daß von den 9 Probanden, die am liebsten und häufigsten an Geldspielautomaten spielen, nur 2 angaben, auch noch an anderen Geräten zu spielen. Einer dieser Probanden flipperte etwa ein Mal im Monat, der andere Proband spielte in unregelmäßigen Abständen am Flipper und Videogerät.

Zur Gruppe "V" wurden die Probanden gezählt, die an jeder Art von Videogeräten spielen, also auch an Kriegsspielautomaten. Einige Testpersonen erklärten, nur Comic-games zu spielen, jedoch keine Kriegsspiele. Um eine zu große Zersplitterung des Probandenmaterials in kleine Gruppen zu vermeiden, wurde auf eine Trennung dieser Gruppe in nur Comic-games-Spieler und Spieler, die alle Videogeräte benutzen, verzichtet. Wenn Auffälligkeiten oder Abweichungen zwischen diesen beiden Gruppen auftreten, wird an entsprechender Stelle darauf hingewiesen.

13 Probanden der Gruppe "V" berichten, daß sie auch flippern, jedoch nur 5 Probanden spielen gelegentlich auch am Geldspielautomaten. 1 Videospieler spielt ausschließlich am Kriegsspielautomaten.

Tabelle 1

Spielen Sie außer am Flipper auch an anderen Spielautomaten?

Geldspielautomat	6
Videogerät	11
nur Flipper	3

Spielen Sie außer am Geldspielautomat auch an anderen Automaten?

Flipper	2
Videogerät	1
nur Geldspielautomat	7

Spielen Sie außer an Videogeräten auch an anderen Automaten?¹⁾

Flipper	13
Geldspielautomat	5
nur Videogerät	2

Von den 7 weiblichen Probanden gehören 2 zur Gruppe "A", 4 zur Gruppe "F" und 1 zur Gruppe "G".

Tabelle 2

Geschlecht

	Total	A	F	G	V
weiblich	7	2	4	1	-
männlich	55	16	16	8	15
	62	18	20	9	15

In Spielhallen und Gaststätten sind Frauen zwar prozentual häufig anzutreffen, jedoch dann vorwiegend als Zuschauerinnen beim Automatenspiel ihrer Freunde. Es wurde während der Untersuchung nur 1 Frau angetroffen, die am liebsten Videospiele spielte. Sie war allerdings zu einem Interview nicht bereit. 7 Ausländer wurden befragt. Sie verfügten über gute Deutschkenntnisse.

Zusammenfassung

Es erfolgte eine Einteilung der Probanden in 4 Gruppen. Kriterien für diese Einteilung sind das von den Probanden bevorzugte Spielgerät sowie die Häufigkeit des Spielens an diesem Gerät. Die Mehrzahl der Probanden, 77,5 %, spielten jedoch außer an dem von ihnen am liebsten und häufigsten bespielten Automaten auch noch an anderen Spielautomaten. 11,2 % der Probanden sind weiblichen Geschlechts.

¹⁾ Mehrfachangaben möglich

IV. Demographische Daten

Knapp die Hälfte der untersuchten Spieler stammt aus Kleinstädten und Dörfern, etwas über die Hälfte der Spieler leben in Großstädten und Mittelstädten.

Tabelle 3

Wohnort

	Total	A	F	G	V
Millionenstadt	13	2	6	1	4
Großstadt	19	6	4	5	4
Kleinstadt	20	7	6	1	6
Dorf	10	3	4	2	1
	62	18	20	9	15

5 Probanden wurden in Berlin, 6 Probanden in Köln, 2 Probanden in Frankfurt, 19 Probanden in Bonn und 10 Probanden in Dörfern im Westerwald interviewt. Die Probanden der einzelnen Spielergruppen stammen zu ungefähr gleichen Teilen aus Städten und aus Kleinstädten sowie Dörfern.

Die meisten befragten Spieler sind zwischen 20 und 30 Jahren alt. 11 Spieler sind 18 bis 20 Jahre alt, 9 älter als 30 Jahre.

Eine Einschränkung auf diese Altersklasse wurde bewußt vorgenommen, um eine Ausweitung der Untersuchung zu vermeiden.

Tabelle 4

Altersverteilung

	Total	A	F	G	V
bis 20 Jahre	11	3	3	1	4
21 bis 25 Jahre	17	7	5	1	4
26 bis 30 Jahre	25	6	8	6	5
31 bis 40 Jahre	9	2	4	1	2
	62	18	20	9	15
Durchschnittsalter:	25,7	25,1	26,4	27,0	24,5

Das Durchschnittsalter aller befragten Spieler liegt bei 25,7 Jahren. Die Geldautomatenspieler liegen mit einem Durchschnittsalter von 27 Jahren um 1,3 Jahre über und die Videospieler mit einem Durchschnittsalter von 24,5 Jahren um 1,2 Jahre unter dem Durchschnitt der Automatenpieler.

Diese Altersverteilung ist auch zu beachten, wenn Merkmale wie Familienstand, Beruf und Einkommen interpretiert werden.

39 der Befragten sind ledig, 11 verheiratet, 12 leben in eheähnlichen Lebensgemeinschaften und sind geschieden.

Tabelle 5

Familienstand

	Total	A	F	G	V
ledig	39	10	13	5	11
verheiratet	11	6	2	1	2
eheähnliche Lebensgemeinschaft	10	2	5	2	1
geschieden	2	-	-	1	1
	62	18	20	9	15

Wie aus der Tabelle ersichtlich ist, sind mehr Videospieler unverheiratet bzw. leben allein als Flipperspieler und Allespieler. Hierbei muß das durchschnittlich niedrigere Alter der Videospieler berücksichtigt

werden.

27 der befragten Spieler haben monatlich weniger als 1 000,00 DM zur Verfügung.

Tabelle 6

Monatliches Einkommen

	Total	A	F	G	V
unter 500,00 DM	17	6	4	1	6
500,00 bis 1 000,00 DM	11	2	7	1	1
1 000,00 bis 1 500,00 DM	11	3	3	3	2
1 500,00 bis 2 000,00 DM	14	5	4	2	3
2 000,00 bis 3 000,00 DM	7	2	2	2	1
3 000,00 bis 4 000,00 DM	1	-	-	-	1
über 4 000,00 DM	1	-	-	-	1
	62	18	20	9	15

Die Probanden der Gruppe "A", "F" und "V" liegen zu etwa gleichen Teilen unter dieser Einkommensgrenze. Die Geldautomatenspieler verfügen über ein im Durchschnitt höheres Einkommen, was jedoch im Zusammenhang mit dem vergleichsweise höheren Alter der Geldautomatenspieler gesehen werden muß.

28 Probanden haben einen Hauptschulabschluß, 18 mittlere Reife oder Realschulabschluß, 15 Abitur und 1 Proband hat keinen Schulabschluß.

Tabelle 7

Schulabschluß

	Total	A	F	G	V
Hauptschule	28	9	8	4	7
mittlere Reife	18	6	4	3	5
Abitur, Fachabitur	15	2	8	2	3
ohne Schulabschluß	1	1	-	-	-
	62	18	20	9	15

Während die anderen Berufe, denen der Durchschnittsbevölkerung entsprechen, ist der des Studenten überrepräsentiert.

Tabelle 8

	Total	A	F	G	V
Akademiker	1	-	1	-	-
Arbeiter, Handwerker	13	6	1	3	3
Angestellte	5	1	2	1	1
Beamte	5	-	1	2	2
Kaufmann	7	1	2	1	3
Auszubildende	11	4	2	1	4
Schüler	2	2	-	-	-
Studenten	9	2	6	1	-
Arbeitslose	9	2	5	-	2
	62	18	20	9	15

8 der befragten Studenten wurden in Bonner Spielhallen und Gaststätten angetroffen. Da die Universität im Zentrum von Bonn liegt, nutzen viele Studenten die Zeit zwischen ihren Terminen zu einem kurzen Besuch in der Spielhalle oder um in eine Kneipe zu gehen, dort ein Bier zu trinken und dabei am Automaten zu spielen.

Ein weiterer Grund für den verhältnismäßig großen Anteil von Studenten erklärt sich durch deren größere Bereitschaft, ein Interview durchzuführen. Es wurden mehrfach Probanden beobachtet und dann angesprochen, die durchaus bereit waren an Ort und Stelle, also in Gaststätte oder Spielhalle, einige Fragen zu beantworten. Wenn ihnen jedoch erklärt wurde, daß das wegen der Art des Interviews nicht möglich sei und die Befragung länger dauern würde und in ungestörter Umgebung stattfinden müsse, stieß man oft auf Unverständnis und Ablehnung. Auch erklärten sich mehrere Spieler, die sich gemeinsam in Spielhallen oder Gaststätten aufhielten, bereit, im Beisein ihrer Mitspieler Fragen zu beantworten, waren jedoch nicht bereit, zu einer Sitzung zu kommen.

Da in Bonn die Universität im Zentrum liegt, wo auch die meisten Spiel-

hallen angesiedelt sind, sind in diesen Spielhallen auch mehr Studenten anzutreffen als in den Spielhallen anderer Großstädte. Studenten und Schüler zeigten sich auch insgesamt interessierter an der Untersuchung und waren auch weitaus eher bereit, den Zeitaufwand für eine zweistündige Exploration aufzubringen. Diese Spieler erwiesen sich auch in der Einhaltung des vereinbarten Interviewtermins als zuverlässiger. Es konnte aber auch ein Zusammenhang zwischen der Bereitschaft zu einem Interview und der dem Befragten zur Verfügung stehenden Zeit beobachtet werden. Studenten haben eher die Möglichkeit über ihre Zeit zu bestimmen als Berufstätige, die fest ins Arbeitsleben eingebunden sind. Die gleiche zeitliche Ungebundenheit gilt für Arbeitslose.

Eine größere Bereitschaft zum Interview konnte ebenfalls bei älteren Spielern ab 25 Jahre beobachtet werden. Jüngere Spieler gaben häufig an, keine Zeit zu haben oder "schon verabredet" zu sein.

Der tatsächliche Grund lag wohl eher, wie aus den durchgeführten Interviews ersichtlich wurde, darin, daß sie nicht genau wußten, was in dem Interview auf sie zukam, also eine allgemeine Unsicherheit hinsichtlich der Befragung.

Während bei den älteren Spielern häufig zunächst Mißtrauen bestand, daß die über ihre Person gewonnenen Daten "in falsche Hände" kommen, waren derlei Bedenken bei jüngeren Spielern kaum vorhanden. Ein in der Spielhalle angesprochener Proband lehnte eine Befragung ab mit der Begründung, daß man in Anbetracht der bevorstehenden Volkszählung keinerlei Information über die eigene Person liefern sollte, da man nicht wisse, in welche Kanäle diese Daten weitergegeben würden.

Unter den Probanden befinden sich 9 Arbeitslose, 7 männliche und 2 weibliche Probanden, die in Spielhallen und Gaststätten in Köln, Berlin und Bonn angetroffen wurden. Von den 7 befragten Ausländern wurden 5 in Spielhallen, 2 in Gaststätten angesprochen. Hier erwiesen sich die größten Schwierigkeiten bei der Materialsammlung. Viele der von dem Interviewer, bei dem es sich um einen weiblichen Interviewer handelt, befragten Ausländer verstanden die Fragen nach einem Treffen zum Zwecke einer Exploration deutlich falsch. Da dies schon zum Zeitpunkt des Ansprechens der Ausländer in der Spielhalle deutlich zu erkennen war, erschien es nicht als sinnvoll unter diesen Umständen ein Interview in der Wohnung des Interviewers oder der Testperson durchzuführen. Auch von einer Exploration im Beisein einer dritten Person wurde abgesehen,

da diese Umstände nicht der erforderlichen Interviewsituation entsprachen. Stattdessen wurde das Interview in einem tagsüber unbenutzten Nebenraum einer nahegelegenen Gaststätte durchgeführt. Alle interviewten Ausländer sind in Bonn wohnhaft.

Zusammenfassung

Etwa die Hälfte der Probanden stammt aus Millionenstädten und Großstädten, die andere Hälfte aus Kleinstädten und Dörfern.

Das Durchschnittsalter der Probanden beträgt 25,7 Jahre.

Knapp die Hälfte der Probanden hat einen Hauptschulabschluß oder keinen Schulabschluß.

Das Durchschnittseinkommen beträgt 1 419,00 DM. 7 Probanden sind Ausländer.

V. Die Familie

Durch die Fragen nach den Eltern und Geschwistern und der Beziehung zu ihnen sowie der Erziehung durch die Eltern, sollen Auffälligkeiten in der Entwicklung der Spieler innerhalb der Familie festgestellt werden. Von den 18 Testpersonen der Gruppe "A" sind 4 Probanden mit nur einem Elternteil aufgewachsen. 3 dieser Probanden haben ihren Vater infolge Todes zwischen dem 3. und 5. Lebensjahr verloren. 1 Proband wuchs bei der Mutter auf, da der Vater sich von der Familie getrennt hatte. 4 weitere Probanden verloren ihren Vater durch Todesfall im Alter zwischen 5 und 10 Jahren, 3 Probanden im Alter zwischen 10 und 16 Jahren. Weitere 2 Probanden leben seit dem 9. und 12. Lebensjahr bei ihrer Mutter, da die Eltern geschieden sind. Insgesamt haben also 10 Probanden der Gruppe "A" einen Elternteil, in allen Fällen den Vater, im Alter zwischen 3 und 16 Jahren infolge Todes verloren, die Eltern dreier weiterer Probanden leben seit deren 4., 9. und 12. Lebensjahr getrennt bzw. sind geschieden.

Tabelle 9

Leben beide Elternteile noch?

	Total	A	F	G	V
ja	43	8	16	8	11
nein	19	10	4	1	4
	62	18	20	9	15

Tabelle 10

Leben Ihre Eltern

	Total	A	F	G	V
gemeinsam	37	5	16	7	9
getrennt	6	3	-	1	2
	43	8	16	8	11

Das Verhältnis zu ihren Eltern oder dem ihnen verbliebenen Elternteil bezeichnen die Probanden der Gruppe "A", "F" und "G" als überwiegend gut.

Von 15 Testpersonen der Gruppe "V" hingegen verstehen sich 9 schlecht mit ihren Eltern.

Tabelle 11

Welches Verhältnis haben Sie zu Ihren Eltern?

	Total	A	F	G	V
gut	43	15	16	6	6
schlecht	19	3	4	3	9
	62	18	20	9	15

Obwohl die Videospieler im Durchschnitt jünger sind als die Spieler der anderen Gruppen und auch in größerer Zahl unverheiratet sind, wohnen sie häufiger als die Spieler der anderen Gruppen in einer eigenen Wohnung.

Tabelle 12

Wo befindet sich Ihre Wohnung?

	Total	A	F	G	V
im Elternhaus	22	9	6	3	4
eigene Wohnung	40	9	14	6	11
	62	18	20	9	15

Gründe für den Auszug aus der elterlichen Wohnung bildeten bei den Alles-, Flipper- und Geldautomatenspielern in erster Linie Beruf und Ausbildung, die einen Wohnungswechsel erforderten. Bei den Videospielern jedoch wurden am häufigsten Unverträglichkeit und Streitigkeiten mit den Eltern für den Auszug von zuhause genannt.

Tabelle 13

Warum haben Sie eine eigene Wohnung bezogen?

	Total	A	F	G	V
Heirat oder Lebensgemeinschaft	4	2	2	-	-
Berufs- bzw. Ausbildungsgründe	20	4	8	4	4
wegen Unverträglichkeit mit den Eltern	16	3	4	2	7
	40	9	14	6	11

So berichteten zwei Drittel aller Videospieler, daß sie in den letzten Jahren dauernde Auseinandersetzungen mit ihren Eltern gehabt haben.

Tabelle 14

Gab es Auseinandersetzungen mit Ihren Eltern in den letzten Jahren?

	Total	A	F	G	V
ja	20	3	4	3	10
nein	42	15	16	6	5
	62	18	20	9	15

Gegenstand dieser Auseinandersetzungen waren die schulischen Leistungen und Freiheitsbeschränkungen. Während von den Probanden der anderen Gruppen, insbesondere der Flipperspieler, unterschiedliche Meinungen über Politik und Gesellschaft mehrfach als Streitpunkt genannt wurden, erwähnte kein Videospieler diesen Punkt. Diese unterschiedlichen Streitgegenstände finden ihre Erklärung im unterschiedlichen politischen Interesse, das in den einzelnen Spielergruppen vertreten ist, worauf später noch einzugehen sein wird.

Im Gegensatz zu den Probanden der Gruppen "A", "F" und "G", von denen nur 3, 4 und 2 der Spieler keinen engen Kontakt zu ihren Eltern unterhalten, haben 7 Videospieler keinen engeren Kontakt zu ihren Eltern.

Tabelle 15

Unterhalten Sie engen Kontakt zu Ihren Eltern?

	Total	A	F	G	V
ja	46	15	16	7	8
nein	16	3	4	2	7
	62	18	20	9	15

Als "enger Kontakt" wurden, sofern die Probanden nicht mehr zuhause wohnten, Besuche und Telefongespräche bezeichnet.

6 der Videospieler bezeichneten die Erziehung durch ihre Eltern als repressiv. Zu dieser Beurteilung des durch ihre Eltern genossenen Erziehungsstils kommen jedoch nur 1 Allesspieler, 2 Flipperspieler und 2 Geldautomatenspieler.

Tabelle 16

Wie haben Ihre Eltern Sie erzogen?

	Total	A	F	G	V
fördernd	49	15	18	7	9
repressiv	11	1	2	2	6
antiautoritär	2	2	-	-	-
	62	18	20	9	15

Zu ähnlichen Ergebnissen führen die Aussagen der Probanden hinsichtlich der durch die Eltern erlittenen körperlichen Züchtigungen. Während 80 % der Testpersonen gelegentlich von den Eltern Ohrfeigen erhielten, wurden 16, also 25,8 % aller Probanden, auch verprügelt.

Tabelle 17

Sind Sie als Kind verprügelt worden?

	Total	A	F	G	V
ja	16	3	3	2	8
nein	46	15	17	7	7
	62	18	20	9	15

Auch hier fallen die Videospieler wieder auf. Als Prügelstrafe wurde jede über das Maß einer Ohrfeige hinausgehende Züchtigungen bezeichnet. Eine mehrfach genannte Strafe war etwa das Schlagen mit einem Gürtel, einem Stock oder einem Kochlöffel auf das Gesäß des Probanden. Es konnte bei den Spielern aller Gruppen unterschiedslos festgestellt werden, daß einige ihre Erziehung als fördernd bezeichneten, obwohl sie häufig von ihren Eltern geschlagen wurden. Unterschiede hinsichtlich der Geschwisterzahl konnten in den einzelnen Spielergruppen nicht beobachtet werden.

Tabelle 18

Wieviele Geschwister haben Sie?

	Total	A	F	G	V
keine	8	-	5	3	-
1	16	8	3	1	4
2	24	8	8	3	5
3	8	-	2	2	4
4	4	1	2	-	1
mehr als 4 Geschwister	2	1	-	-	1
	62	18	20	9	15

Ebenfalls konnten keine Unterschiede bezüglich des Kontaktes zu ihren Geschwistern zwischen den Gruppen festgestellt werden.

Tabelle 19

Wie verstehen Sie sich mit Ihren Geschwistern?

	Total	A	F	G	V
gut	41	13	13	5	10
schlecht	13	5	2	1	5
	54	18	15	6	15

Zusammenfassung

Auffälligkeiten innerhalb der Familie sind in folgenden Punkten festzustellen:

13 Probanden der Gruppe "A" sind mit nur einem Elternteil aufgewachsen. Es fällt auf, daß Videospieler häufiger ein schlechtes Verhältnis zu ihren Eltern haben, weniger engen Kontakt zu ihnen unterhalten, häufiger eine Wohnung bewohnen, obwohl sie unter dem Altersdurchschnitt der Spieler liegen und häufiger repressiv erzogen sind. Es ist davon auszugehen, daß zwischen diesen Fakten ein Zusammenhang besteht, d. h. daß das schlechte Verhältnis der Videospieler zu ihren Eltern auf repressive Erziehungsmethoden zurückzuführen ist.

Es war nicht möglich festzustellen, ob der Verlust des Vaters durch Tod oder Scheidung ursächlich für ein verstärktes Spielbedürfnis der Allespieler war, oder ob sich das Spielverhalten in irgendeiner Weise geändert hat, da der Zeitpunkt dieses Erlebnisses größtenteils schon lange zurückliegt und auch einige Probanden offensichtlich nicht darüber reden wollten. Daß es jedoch einen Zusammenhang zwischen vermehrtem Spielen und dem Verlust eines Elternteils durch Tod, Scheidung oder Trennung in der Kindheit gibt, ist schon in anderen Untersuchungen erforscht worden. Wenn der Verlust eines Elternteils in den ersten Kindheitsjahren zum pathologischen Spielen führen kann, so ist es durchaus möglich, daß dieses einschneidende Erlebnis beim älteren Kind oder beim Jugendlichen ebenfalls ein verstärktes Spielen auslöst, wenn auch nicht in dieser ex-

tremen Form¹⁾.

VI. Der Beruf

Hinsichtlich ihrer beruflichen Zufriedenheit fallen die Flipperspieler auf, von denen nur 5 mit ihrer Berufswahl nicht zufrieden sind, während 9 Allespieler, 3 Geldautomatenspieler und 7 Videospieler mit ihrem derzeitigen Beruf oder ihrer Berufssituation unzufrieden sind.

Tabelle 20

Sind Sie mit Ihrer Berufswahl zufrieden?

	Total	A	F	G	V
ja	38	9	15	6	8
nein	24	9	5	3	7
	62	18	20	9	15

Die Absicht beruflicher Weiterbildung korrespondiert mit der Zufriedenheit mit der Berufswahl. Fast alle Probanden, beinahe unterschiedslos in den verschiedenen Gruppen, die mit ihrem Beruf unzufrieden sind, haben nicht die Absicht, sich in ihrem Fachbereich oder anderweitig beruflich weiterzubilden. Lediglich in Gruppe "A" besteht eine geringe Tendenz trotz der beruflichen Unzufriedenheit, sich beruflich zu entwickeln.

1) Custer, R. L., Custer, L. F.: "Description of compulsive gambling"

Custer, R. L., Custer, L. F.: "Characteristics of the recovering compulsive gambler"

Tabelle 21

Haben Sie die Absicht, sich beruflich weiterzubilden?

	Total	A	F	G	V
ja	43	12	15	7	9
nein	19	6	5	2	6
	62	18	20	9	15

50 Probanden streben eine übergeordnete berufliche Position an. Auch hier lassen sich in den verschiedenen Gruppen nur geringe Unterschiede feststellen.

Tabelle 22

Streben Sie eine übergeordnete Position an?

	Total	A	F	G	V
ja	50	15	16	7	12
weiß es noch nicht	4	-	1	2	1
nein	8	3	3	-	2
	62	18	20	9	15

Bei den Testpersonen, die sich hinsichtlich ihrer angestrebten beruflichen Situation unsicher sind, handelt es sich um jüngere Spieler, die sich noch in der Ausbildung befinden. Das Verhältnis zu ihrem Vorgesetzten und zu ihren Mitarbeitern bezeichnen fast alle Probanden als gut oder mindestens als zufriedenstellend, sodaß sich eine tabellarische Aufstellung diesbezüglich erübrigt. Auffallend ist, daß 24 Probanden sich in der Ausbildung zu einem handwerklichen oder technischen Beruf befinden oder diese Berufe ausüben.

Tabelle 23

Es üben einen handwerklichen oder technischen Beruf aus bzw. befinden sich in der Ausbildung zu einem handwerklichen oder technischen Beruf:

	Total	A	F	G	V
handwerklicher Beruf	15	4	4	1	6
technischer Beruf	9	5	-	1	3

2 dieser Probanden sind weiblich. Eine Probandin ist Kraftfahrzeugmechanikerin und eine andere Maschinenbauschlosserin. Besonders stark sind diese Berufe in der Gruppe "A" mit 9 Testpersonen, also 50 %, und in der Gruppe "V" mit ebenfalls 9 Probanden, also mit 60 %, vertreten. Die Affinität zum handwerklichen oder technischen Beruf kann auch nicht als schichtenspezifisch bezeichnet werden; es sind dort Auszubildende, Studenten, Angestellte, Arbeiter und Ingenieure zu finden. Von den Spielern, die nicht beruflich im handwerklichen oder technischen Bereich tätig sind, beschäftigen sich insgesamt aus Hobby 14 Probanden damit in ihrer Freizeit. Sie bauen in Eigenregie ihr Haus um, basteln an ihrem Mofa oder Motorrad herum, bauen elektronische Systeme zusammen, verarbeiten Holz, oder, am häufigsten genannt, reparieren ihr Auto selbst.

Tabelle 24

Beschäftigen Sie sich in Ihrer Freizeit mit handwerklichen oder technischen Tätigkeiten?¹⁾

	Total	A	F	G	V
ja	14	3	5	2	4
nein	24	6	11	5	2
	38	9	16	7	6

Insgesamt sind also 38 Probanden beruflich oder in ihrer Freizeit mit Handwerk oder Technik beschäftigt.

Zusammenfassung

Flipperspieler sind am häufigsten mit ihrer Berufssituation zufrieden. Unterschiedslos in allen Gruppen besteht nicht der Wunsch sich weiterzubilden, auch nicht bei den Testpersonen, die mit ihrem Beruf unzufrieden sind. 24 Probanden, 22 männliche und 2 weibliche, üben einen handwerklichen oder technischen Beruf aus bzw. befinden sich als Auszubildende oder Studenten in der Ausbildung zu diesen Berufen.

¹⁾ Es sind nur die Probanden erfaßt, die nicht beruflich handwerklich oder technisch beschäftigt sind bzw. nicht in der Ausbildung zu diesen Berufen sind.

Weitere 14 Probanden beschäftigen sich hobbymäßig mit handwerklichen und technischen Tätigkeiten.

Es fällt dabei auf, daß fast alle Videospieler, insgesamt 13, beruflich oder in ihrer Freizeit technischen oder handwerklichen Beschäftigungen nachgehen.

Die größere Zufriedenheit der Flipperspieler mit ihrer Berufssituation läßt sich dadurch erklären, daß sie im Vergleich zu den Spielern der anderen Gruppen, höher qualifizierte Berufe haben bzw. in der Ausbildung zu diesen Berufen sind.

Es ist also festzuhalten, daß bei der Gruppe der Videospieler auffällt, daß ihre Probanden besonders häufig beruflich oder hobbymäßig handwerklichen oder technischen Beschäftigungen nachgehen.

VII. Außerfamiliäre Kontakte

Hinsichtlich der Mitgliedschaft in einem Verein oder einer Gruppe fielen Allesspieler und Videospieler auf:

13 Allesspieler sind in einem Verein engagiert, aber nur 4 Videospieler im Vergleich zu 10 Flipper- und 4 Geldautomatenspielern.

Tabelle 25

Sind Sie Mitglied in einem Verein oder einer Gruppe?

	Total	A	F	G	V
ja	31	13	10	4	4
nein	31	5	10	5	11
	62	18	20	9	15

Unterschiede sind auch in der Gruppenzugehörigkeit bzw. der Art des Vereins festzustellen, dem die Probanden angehören: Während die Probanden der Gruppe "A" vorwiegend Mitglieder von Sportvereinen sind, sind die Testpersonen aus "F" Mitglieder in politischen Organisationen oder gehören zu Gruppen, die sich mit Kunst beschäftigen: So spielen 3 Proban-

den in einer Band und 2 gehören einem Kunstkreis an. Lediglich 3 Spieler sind in einem Sportverein. Bei den Probanden aus "G" ist keine spezielle Gruppenzugehörigkeit festzustellen: 1 Geldautomatenspieler ist politisch organisiert, 1 anderer kirchlich, ein dritter spielt in einer Hockeymannschaft, ein vierter ist Mitglied eines Fördervereins. Alle Probanden der Gruppe "V", die einem Verein angehören, sind Mitglieder eines Sportvereins. Auch in der Größe ihres Bekanntenkreises unterscheiden sich die Gruppen "A" und "V" von den Gruppen "F" und "G": 14 Probanden der Gruppe "A" haben einen großen Bekanntenkreis, aber nur 3 Probanden der Gruppe "V". Die Allesspieler haben somit am häufigsten, die Videospieler am wenigsten häufig einen großen Bekanntenkreis, während etwa die Hälfte der Probanden aus "F" und "G" über einen großen Bekanntenkreis verfügen.

Tabelle 26

Wie groß ist ihr Bekanntenkreis?

	Total	A	F	G	V
klein	9	-	4	1	4
mittelgroß	21	4	5	4	8
groß	32	14	11	4	3
	62	18	20	9	15

Als Bekannte wurden solche Personen bezeichnet, mit denen man sich gelegentlich trifft und oberflächliche Kontakte unterhält. Als klein wurde der Personenkreis bezeichnet, wenn sich die Personenzahl, zu der diese Kontakte unterhalten werden, auf etwa 6 Personen beschränkt ist, als mittelgroß bei einer Personenzahl bis 12 Personen und als ein großer Bekanntenkreis über 12 Personen.

Es konnte weiterhin ein Zusammenhang zwischen Größe des Bekanntenkreises und der Bereitschaft bzw. dem Interesse, von sich aus auf andere zuzugehen, beobachtet werden. Während die Allesspieler von sich aus häufig die Initiative ergreifen und sich Kontakten zu anderen Personen gegenüber aufgeschlossen zeigen, verhalten sich die Videospieler eher abwartend bzw. weniger an anderen interessiert.

Diese Verhaltensweise läßt sich jedoch nicht, wie häufig behauptet wird,

auf mangelnde Kontaktfähigkeit zurückzuführen, sondern darauf, daß Videospiele häufiger Hobbies haben, die ihre Zeit in Anspruch nehmen¹⁾. Daraus erklärt sich auch, daß weitaus mehr Videospiele als Spieler aus den anderen Gruppen ihre Freizeit allein verbringen.

Tabelle 27

Wie verbringen Sie Ihre Freizeit?

	Total	A	F	G	V
allein	13	-	2	2	9
mit anderen	32	13	9	6	4
unterschiedlich	17	5	9	1	2
	62	18	20	9	15

Nur 6 Videospiele haben einen guten Freund, im Vergleich zu 15 Allespielern und 15 Flipperspielern.

Tabelle 28

Haben Sie einen guten Freund?

	Total	A	F	G	V
ja	43	15	15	7	6
nein	19	3	5	2	9
	62	18	20	9	15

Als "guter Freund" wurde ein Mensch definiert, dem man alles erzählen und bedingungslos vertrauen kann, und der auch in schwierigen Situationen zu einem steht. Zunächst erklärten 95 % aller Befragten einen "guten Freund" zu haben. Nachdem jedoch im Rahmen der oben angeführten Definition noch einmal nachgefragt wurde, reduzierte sich die Zahl der Probanden, die einen "guten Freund" haben, auf 43 Spieler, also 64,5 %.

1) vgl. Tabelle 24, S. 49
 vgl. Tabelle 34, S. 57
 vgl. Tabelle 35, S. 57
 vgl. Tabelle 38, S. 60

Eine Partnerschaft hatten zum Zeitpunkt der Befragung 15 Allesspieler, 17 Flipper-, 9 Video- und 6 Geldautomatenspieler.

Tabelle 29

Haben Sie zur Zeit eine Partnerschaft?

	Total	A	F	G	V
ja	42	15	12	6	9
nein	20	3	8	3	6
	62	18	20	9	15

Die Allesspieler fallen jedoch nicht nur durch die Häufigkeit ihrer Partnerschaften auf, sondern auch durch die Art dieser Beziehungen: 6 Probanden aus der Gruppe "A" sind verheiratet, jedoch nur 2 Flipper-, 1 Geldautomaten- und 2 Videospieler haben einen Ehepartner.

Tabelle 30

Welche Art von Partnerschaft haben Sie?

	Total	A	F	G	V
Ehepartner	11	6	2	1	2
eheähnliche Lebensgemeinschaft	10	2	5	2	1
Freundschaft	21	7	5	3	6
	42	15	12	6	9

2 der Videospieler sind verheiratet, 6 unterhalten eine Freundschaft, 1 ein eheähnliches Verhältnis. Selbst unter Anbetracht des um 1,2 Jahre niedrigeren Durchschnittsalters der Videospieler fällt auf, daß nur 3 der Probanden mit einem Partner in eheähnlichem Verhältnis zusammenleben bzw. verheiratet sind. Kinder haben 2 Spieler aus "A" und 1 Proband aus "V" ist geschieden. Auch wenn 20 der Befragten zum Zeitpunkt der Befragung keine Partnerschaft hatten, so erklären doch 61 der Probanden, irgendwann schon einmal einen Freund oder eine Freundin gehabt zu haben. Lediglich ein 20-jähriger Videospieler hat sich noch nie mit

einem Mädchen getroffen.

In der Beständigkeit ihrer partnerschaftlichen Beziehungen können keine auffallenden Unterschiede festgestellt werden.

Tabelle 31

Wechseln Sie häufig Ihre Partner?

	Total	A	F	G	V
ja	23	6	9	4	4
nein	39	12	11	5	11
	62	18	20	9	15

Zusammenfassung

Es fällt auf, daß 13 Probanden der Gruppe "A" Vereinsmitglieder oder Gruppenangehörige sind, jedoch nur 4 Videospieler (im Vergleich zu 10 Flipper- und 4 Geldspielautomatenspielern). Während die Probanden der Gruppe "F" und "G" ihrer Zielsetzung nach verschiedenartigen Gruppen oder Vereinen angehören, sind die Spieler der Gruppen "A" und "V" fast alle Sportvereinsmitglieder. Ebenfalls auffallend ist, daß 14 Probanden der Gruppe "A", jedoch nur 3 Videospieler über einen großen Bekanntenkreis verfügen. Weiterhin unterscheiden sich die Videospieler von anderen Spielern dadurch, daß sie am wenigsten häufig über einen "guten Freund" verfügen und am wenigsten häufig eine feste Partnerschaft unterhalten. Auch wenn sich der bei Alles Spielern häufig vorkommende große Bekanntenkreis durch deren häufigere Vereinszugehörigkeit erklären läßt, so spricht die Tatsache, daß Allespieler in größerer Zahl einen guten Freund besitzen bzw. in festen Partnerschaften leben, dafür, daß sie in größerem Maße anderen Personen gegenüber aufgeschlossen sind und auch bereit sind, Kontakte aufzunehmen. Bei den Videospielern hingegen konnten diese Verhaltensweisen weniger häufig als in den anderen Spielergruppen beobachtet werden. Sie verbringen ihre Freizeit häufiger allein und füllen sie mit verschiedenen Hobbies aus.

VIII. Delinquenz und Drogen

Unter den Probanden befindet sich kein ehemaliger Strafgefangener. Abgesehen von Strafmmandaten wegen kleinerer Verkehrsdelikte sind insgesamt 13 Probanden einmal mit Strafverfolgungsorganen in Berührung gekommen. 10 von ihnen sind für eine Straftat bestraft worden. Dabei handelte es sich um folgende Delikte:

Trunkenheit am Steuer, Teilnahme an einer nicht erlaubten Demonstration, Sachbeschädigung, Unterschlagung, Betrug, Verstoß gegen das Betäubungsmittelgesetz, versuchter Einbruchsdiebstahl, Körperverletzung. Im Zusammenhang mit dem Begriff Beschaffungskriminalität, der häufig in Verbindung mit Spielautomaten benutzt wird, sind lediglich die Delikte der Unterschlagung, des Betruges und der Verstoß gegen das Betäubungsmittelgesetz zu sehen. Jedoch in keinem dieser Fälle konnte ein Zusammenhang zwischen dem Delikt und dem Spielen am Automaten gefunden werden. Der Proband, der sich der Unterschlagung strafbar gemacht hat, war von zuhause weggelaufen und brauchte Geld für seinen Lebensunterhalt. Der Spieler, der sich des Betruges strafbar gemacht hat, brauchte Geld, um mit seiner Frau ins Ausland zu gehen und der Proband, der gegen das Betäubungsmittelgesetz verstoßen hat, war drogenabhängig und wurde wegen Besitzes von Haschisch verurteilt, wobei die Strafe zur Bewährung ausgesetzt wurde.

Tabelle 32

Haben Sie irgendwelche Straftaten begangen?

	Total	A	F	G	V
ja	10	2	4	-	4
nein	52	16	16	9	11
	62	18	20	9	15

Regelmäßige Drogenkonsumenten sind insgesamt 3 Probanden, ein Videospieler und 2 Flipperspieler. Selten nehmen insgesamt 5 Spieler Drogen, davon 4 Flipperspieler. 2 dieser Flipperspieler bewohnen eine gemeinsame Wohnung, sodaß von einer gegenseitigen Beeinflussung auszugehen ist. Die Probanden, die "selten" Drogen konsumieren, nehmen sie "unregel-

mäßig, wenn sich die Gelegenheit ergibt und einer 'mal 'was mitbringt, rauchen wir 'mal 'was oder werfen einen Trip".

Tabelle 33

Nehmen Sie Drogen?

	Total	A	F	G	V
ja	3	-	2	-	1
selten	5	1	4	-	-
nein	54	17	14	9	14
	62	18	20	9	15

Etwa 70 % der Probanden berichten davon, irgendwann einmal Drogen, meist Haschisch, ausprobiert zu haben, wobei Stadt- wie Landbewohner auf gleiche Erfahrungen verweisen können.

Zusammenfassung

10 Probanden haben strafbare Handlungen begangen. Ein Zusammenhang zwischen den von den Spielern angeführten Straftaten und der mit den Unterhaltungsautomaten in Verbindung stehenden Beschaffungskriminalität konnte nicht festgestellt werden. 3 Probanden nehmen regelmäßig Drogen, 5 konsumieren selten Rauschmittel.

IX. Freizeitgestaltung, die nicht das Spielen beinhaltet

Etwa die Hälfte der Probanden verbringen ihre Freizeit größtenteils mit anderen zusammen. 13 vorwiegend allein und 17 Probanden zu etwa gleichen Teilen sowohl allein als auch mit anderen zusammen. Auffallend ist dabei die Gruppe "V". 9 Probanden dieser Gruppe verbringen ihre Freizeit vorwiegend allein. Im Vergleich dazu: 2 Flipperspieler, 2 Geldautomatenspieler und kein Allespieler¹⁾.

1) vgl. Tabelle 27, S. 52

Die von den Probanden am häufigsten genannte Freizeitaktivität ist der Sport; 47 Probanden üben regelmäßig eine oder mehrere Sportarten aus.

Tabelle 34

Treiben Sie Sport?

	Total	A	F	G	V
ja	47	14	13	6	14
nein	15	4	7	3	1
	62	18	20	9	15

Hier fällt die Gruppe "V" auf; außer einem Probanden treiben alle Videospieler Sport. Ebenfalls 14 der Probanden der Gruppe "A", 77,8 %, sind sportlich aktiv, von den Flipper- und Geldspielautomatenspieler jedoch nur 13 Probanden, also 65 %, bzw. 6 Spieler, also 66,6 %. Unterschiede lassen sich zwischen den Gruppen auch in den Sportarten feststellen, die die Testpersonen betreiben.

Tabelle 35

Welche Art von Sport treiben Sie?

	Total	A	F	G	V
Mannschaftssport (Fußball, Handball, Volleyball usw.)	20	11	4	3	2
Jogging	6	-	-	2	4
Schwimmen	2	1	-	1	-
Gymnastik	5	-	2	2	1
Karate, Judo	10	2	5	-	3
Tennis	16	3	3	1	9
Squash	8	2	1	-	5
Body-Building	3	1	-	-	2
Segeln	4	2	1	-	1
Sonstiges	13	3	5	2	3
	87	25	21	11	30

Während von den Probanden der Gruppe "A" eindeutig der Mannschaftssport bevorzugt wird, ist die von den Videospielern am häufigsten ausgeübte Sportart Tennis und Squash. Von den Flipperspielern wurden Karate und Judo am häufigsten genannt, jedoch tritt hier ebenso wie bei den Geldautomatenspielern keine Sportart besonders hervor.

Tabelle 36

Warum treiben Sie diese Art von Sport?

	Total	A	F	G	V
wegen					
der Kameradschaft	14	10	1	2	1
des körperlichen Trainings	38	8	15	7	8
des Siegens und Gewinnens	28	5	9	3	11
der Risikofreude	9	-	4	2	3
des Spases an der Schnelligkeit	14	-	5	3	6
der Liebe zur Natur	5	-	1	3	1
	108	23	35	20	30

Auch in ihrer sportlichen Motivation sind eindeutig Unterschiede zwischen Gruppe "A" und Gruppe "V" festzustellen:

Die Gemeinschaft und Kameradschaft ist für die Allesspieler am wichtigsten, für die Videospieler hingegen das Siegen und Gewinnen.

So berichtet ein Proband der Gruppe "A":

"Mein schönstes Erlebnis, das ich bis heute mitgemacht habe, ist das Faßrollen. Das war echt Spitze! Es ging darum, wer ein 25-Liter-Fäßchen länger ununterbrochen hin- und herrollen kann, wir oder die andere Mannschaft. Wir haben gewonnen! Als Belohnung war eine Brauereibesichtigung ausgesetzt. Das war echt toll!"

Ein Proband der Gruppe "V" hingegen erklärte folgendes:

"Ich habe am liebsten einen Sport, bei dem es auf meine eigene Leistung ankommt, jetzt spiele ich regelmäßig Squash. Früher habe ich 'mal in einer Volleyballmannschaft gespielt. Da habe ich mich dauernd geärgert.

Da habe ich mich dauernd 'reingehängt, daß wir einmal gewinnen, aber da waren immer welche, die nicht schnell genug waren. Da ist mir ein Sport lieber, wo ich nicht von anderen abhängig bin."

Ein anderer Videospieler:

"Ich spiele Tischtennis und Badminton seit Jahren. Für mich kommt nur eine Sportart in Frage, bei der ich auch gewinnen kann. Es muß aber ein echter Wettkampf möglich sein. Eine Zeit lang habe ich öfters mit meiner Freundin Tischtennis gespielt. Nach einiger Zeit war ich so fit, daß ich immer nur gewonnen habe, das war dann für mich uninteressant. Meine Freundin war dann auch immer sauer. Aber deswegen habe ich nicht aufgehört mit ihr zu spielen, es hat mir einfach nichts mehr gebracht. Ich konnte mich da nicht mehr verbessern. Ich bin dann vorübergehend in einen Tischtennis-Verein gegangen und auch eingetreten. Da waren dann auch echt gute Leute. Das hat Spaß gemacht!"

Aus den Explorationen der Videospieler tritt immer wieder deutlich hervor, daß es ihnen beim Sport wichtig ist, daß "Siegen und Verlieren auf ihr eigenes Konto gehen", was für sie dann einen Ansporn bildet, sich zu verbessern und die Leistung zu steigern. Deshalb betreiben sie auch am liebsten Sportarten, bei denen entweder ein Wettkampf zwischen 2 Spielpartnern stattfindet, oder die eigenen Leistungen jedenfalls meßbar bleiben.

Bei Flipper- und Geldautomatenspielern wurde als sportliche Motivation am häufigsten, 15 bzw. 17 Mal, das körperliche Training genannt. Siegen und Gewinnen wird bei den Flipperspielern ebenfalls häufig, nämlich 9 Mal, genannt.

Insgesamt besuchen 33 Probanden Sportveranstaltungen.

Tabelle 37

Besuchen Sie Sportveranstaltungen?

	Total	A	F	G	V
ja	33	13	8	5	7
nein	29	5	12	4	8
	62	18	20	9	15

Es fallen hier wieder die Allesspieler auf:

13 Probanden der Gruppe "A" gehen zu Sportveranstaltungen. Von den 33

Probanden, die zu Sportveranstaltungen gehen, treiben 31 selbst Sport, 1 Proband aus "F" und 1 Proband aus "G" sind sportlich inaktiv. Von 14 aktiven Sportlern der Gruppe "A" besuchen also 13 Sportveranstaltungen, jedoch nur 7 der Gruppe "V", obwohl 14 Videospieler sportlich aktiv sind. Auch hier wird wieder deutlich, daß der Gemeinschaftssinn der Videospieler weitaus weniger ausgeprägt ist als der der Allespieler. Knapp die Hälfte der Probanden gehen mindestens einmal monatlich ins Kino.

Abelle 38

Wie oft gehen Sie ins Kino?

	Total	A	F	G	V
mindestens 1 Mal im Monat	30	9	10	2	9
weniger als 1 Mal im Monat	32	9	10	7	6
	62	18	20	9	15

Während die Kinobesucher zu etwa gleichen Teilen aus den Gruppen "A", "F" und "V" kommen, fällt bei der Gruppe "G" auf, daß hier nur 2 von 9 Probanden mindestens ein Mal ins Kino gehen. Alle Probanden sehen fern, wenn es auch in der Qualität der bevorzugten Fernsehsendungen erhebliche Unterschiede gab. Da die Probanden über die Stundenzahl jedoch unklare und auch teilweise widersprechende Aussagen machten, mußte auf eine tabellarische Übersicht und eine entsprechende Auswertung verzichtet werden.

Hinsichtlich der Art der bevorzugten Filme handelt es sich um Filme, die im Kino wie auch im Fernsehen gezeigt werden, wobei sich die Vorlieben der Testpersonen durchweg als konsequent erwiesen, indem sie im Kino wie im Fernsehen die "gleiche" Art von Filmen bevorzugten. Bei der bevorzugten Art von Filmen sind deutlich Unterschiede zwischen den einzelnen Gruppen festzustellen:

Tabelle 39

Welche Art von Filmen sehen Sie am liebsten?¹⁾

	Total	A	F	G	V
Problemfilme	18	2	7	6	3
lustige Filme	30	7	12	7	4
Action-Filme	32	12	6	1	13
	80	21	25	14	20

Die auffallendste Gruppe bilden die Videospieler, von denen 13 neben anderen Filmen Action-Filme bevorzugen, danach kommen die "Allesspieler", von denen 12 Probanden am liebsten Action-Filme sehen. Von den Flipperspielern werden eindeutig lustige Filme bevorzugt und die Geldautomaten-spieler sehen sowohl lustige als auch Problemfilme etwa gleich gern, jedoch keine Action-Filme. Erwähnenswert erscheint noch, daß 6 Probanden der Gruppe "A" ein eigenes Videogerät besitzen und 4 Probanden der Gruppe "V". Diese Tatsache muß auch bei der Häufigkeit des Kinobesuches berücksichtigt werden. Auch die Erfassung des Kriteriums "regelmäßiges Lesen" bereitete einige Schwierigkeiten. Einige Probanden berichten auf die Frage, was sie denn in ihrer Freizeit machen, daß sie "regelmäßig lesen". Entsprechende Nachfragen diesbezüglich ergaben dann, daß die Probanden etwa einmal im Monat 2 - 3 Stunden in einer Autozeitschrift oder einer Illustrierten blättern. Andere Probanden erklärten, "so gut wie garnicht" zu lesen außer ihrem täglichen Arbeitspensum. Eine Aussage, die meist Studenten machten. Hier erbrachte eine genaue Rückfrage, daß diese Spieler trotz ihrer gegenteiligen Angaben regelmäßig lesen. Hierauf angesprochen kam dann meist die Antwort, daß das nur "so ein Zeug wie Comics oder Kriminalromane, aber nichts Anspruchsvolles" sei, "oder Zeitung lesen, was sowieso zur Allgemeinbildung gehört".

1) Mehrfachnennung ist möglich

Tabelle 40

Lesen Sie regelmäßig?

	Total	A	F	G	V
ja	39	8	15	6	10
nein	23	10	5	3	5
	62	18	20	9	15

In der Tabelle werden nun als regelmäßig lesende Probanden diejenigen bezeichnet, die, abgesehen von dem Lesestoff, den sie während ihrer Ausbildung bewältigen müssen, wöchentlich mindestens 3 Stunden lesen. Das sind insgesamt 39 Probanden. Auffallend ist dabei die Gruppe "A", in der nur 8 Probanden, 44 %, regelmäßig lesen, während das in der Gruppe "F" 15, also 75 %, den Gruppen "G" und "V" 6 bzw. 10 Probanden tun, also 66,6 %. Eindeutige Unterschiede treten in dem bevorzugten Lesestoff auf:

Tabelle 41

Was lesen Sie?

	Total	A	F	G	V
Tagespresse	25	2	15	4	4
populärwissenschaftliche Literatur	18	2	9	5	2
Belletristik	22	7	7	5	3
Kriminal- und Westernromane	14	5	1	-	8
Illustrierte	13	4	5	2	2
Politik	7	-	5	1	1
Comics	27	6	11	3	7
	126	26	53	20	27

Während in Gruppe "A" nur ein geringes Interesse an Politik und den aktuellen Tagesthemen und Tagesereignissen festzustellen ist, werden etwa in gleicher Zahl Belletristik, Krimis bzw. Western und Comics gelesen. Alle Probanden der Gruppe "F", die regelmäßig lesen, lesen die Tages-

zeitungen. 11 dieser Probanden lesen auch Comics, am häufigsten wurde "Asterix" genannt, und 9 lesen populärwissenschaftliche Literatur, Krimis und Westernromane liest nur ein Flipperspieler.

In der Gruppe "G" wird zu etwa gleichen Teilen populärwissenschaftliche Literatur gelesen, Belletristik und die Tagespresse. Keiner der Probanden liest Krimis und Western. Die Videospieler lesen fast doppelt so häufig Krimis und Western sowie Comics, als sie sich mit anderem Lese- stoff befassen und bilden somit die Gruppe, die am auffälligsten hervor- tritt.

Ins Theater oder Konzert gehen insgesamt nur 19 Probanden:

Tabelle 42

Besuchen Sie Theater oder Konzerte?

	Total	A	F	G	V
ja	19	5	7	4	3
nein	43	13	13	5	12
	62	18	20	9	15

Die Häufigkeit dieser Theater- oder Konzertbesuche schwankt zwischen 2 Mal im Jahr und 1 Mal im Monat. Mit "Konzert" wurde nicht nur das klassi- sche Konzert bezeichnet, sondern auch Popkonzerte. Von den 19 Probanden sehen sich 9 Theaterstücke an, 2 besuchen klassische Konzerte und 8 ge- hen in Popkonzerte. Während in allen Gruppen etwa gleich viele Testper- sonen ins Theater oder Konzert gehen, interessieren sich die Videospie- ler am wenigsten dafür:

Es fällt auf, daß in der Gruppe "V" die 3 Probanden, die ins Konzert ge- hen, Popkonzerte vorziehen, in den anderen Gruppen hingegen Probanden anzutreffen sind, die in klassisches und modernes Theater gehen, sowie Probanden, die klassische Konzerte und Popkonzerte besuchen.

In der Häufigkeit der Gaststättenbesuche sind markante Unterschiede zwi- schen den Spielergruppen festzustellen:

Tabelle 43

Wie oft besuchen Sie Gaststätten?

	Total	A	F	G	V
täglich	8	7	-	-	1
mehrmals pro Woche	22	7	8	4	3
mehrmals im Monat	22	4	11	3	4
mehrmals im Jahr	10	-	1	2	7
	62	18	20	9	15

Am häufigsten besuchen die Probanden der Gruppe "A" Gaststätten, 7 von ihnen täglich und 7 mehrmals in der Woche. Flipper- und Geldautomatenspieler gehen seltener und etwa gleich oft in Gaststätten, die Videospieler am wenigsten oft. 7 Videospieler besuchen nur mehrmals im Jahr Lokale, im Vergleich dazu nur 2 Geldautomatenspieler, ein Flipperspieler und kein Allespieler. Videospieler bevorzugen häufig andere Treffpunkte, teilweise auch durch das niedrige Alter bedingt: Sie gehen in Jugend-Centren, ins Café, in Tagesdiskotheken oder treffen sich zum Sport.

Während 17 Flipperspieler und 7 Geldautomatenspieler eine Stammkneipe haben, haben nur 4 Videospieler ein Stammlokal.

Tabelle 44

Haben Sie eine Stammkneipe?

	Total	A	F	G	V
ja	44	16	17	7	4
nein	18	2	3	2	11
	62	18	20	9	15

Fast alle Flipperspieler, 17 Probanden, führen tiefgehende Gespräche mit Freunden oder Bekannten.

Tabelle 45

Führen Sie "tiefgehende" Gespräche mit Freunden?

	Total	A	F	G	V
ja	44	10	17	7	10
selten	5	2	1	1	1
nein	13	6	2	1	4
	62	18	20	9	15

Als ein "tiefgehendes" Gespräch wurde ein Gespräch bezeichnet, das sich nicht nur in der Besprechung von oberflächlichen Dingen und Alltäglichkeiten erschöpft, sondern auch ernste und persönliche Themen beinhaltet. Zu beachten ist dabei, daß sich in der Gruppe der Flipperspieler 4 weibliche Probanden befinden, die im "zwischenmenschlichen Bereich" im allgemeinen offener und auch eher bereit sind, über persönliche Probleme zu sprechen, als das bei Männern der Fall ist. 10 Allesspieler, 7 Geldautomatenspieler und 10 Videospieler führen tiefgehende Gespräche. Berücksichtigt man die Einschränkung bei den Flipperspielern durch die verhältnismäßig große Zahl der weiblichen Probanden, so tritt keine Gruppe hervor in diesem Aspekt.

Hinsichtlich ihrer Liebe zur Natur gibt es in den einzelnen Gruppen keine erwähnenswerte Unterschiede.

Tabelle 46

Sind Sie Naturliebhaber?

	Total	A	F	G	V
ja	48	14	15	6	13
nein	14	4	5	3	2
	62	18	20	9	15

Ebenso sind keine Unterschiede in der Vorliebe für Spaziergänge festzustellen.

Tabelle 47

Machen Sie gerne Spaziergänge?

	Total	A	F	G	V
ja	45	13	15	7	10
nein	17	5	5	2	5
	62	18	20	9	15

Eine musische Tätigkeit wie Malen und Musizieren üben insgesamt 19 Probanden aus, 4 von ihnen malen, 15 spielen ein Instrument.

Tabelle 48

Malen Sie oder spielen Sie ein Instrument?

	Total	A	F	G	V
ja	19	5	9	2	3
nein	43	13	11	7	12
	62	18	20	9	15

Keiner der Probanden schreibt Gedichte oder geht einer schriftstellerischen Tätigkeit nach.

Auffallend ist die Gruppe "F", der die meisten Probanden angehören, die einer musischen Beschäftigung nachgehen. Während nur 3 Videospieler und 2 Geldautomatenspieler sowie 5 Allesspieler malen oder ein Instrument spielen, beschäftigen sich 9 Flipperspieler mit diesen musischen Tätigkeiten.

Alle Probanden hören gelegentlich oder häufig Musik. Wieviel Zeit sie darauf verwenden, konnte nicht festgestellt werden, da die Musik teilweise den ganzen Tag als ständige Geräuschkulisse vorhanden ist, was nicht als "hören", sondern bestenfalls als passive Berieselung bezeichnet werden kann, und die Angaben der Probanden zu ungenau waren. So berichtete ein Flipperspieler, daß er wöchentlich 2 Stunden Musik höre. Während der Exploration, die im Zimmer des Probanden stattfand und etwa 2 1/2 Stunden dauerte, lief ununterbrochen das Radio mit einem Musikprogramm.

Ein anderer Proband, ein Geldautomatenspieler, berichtete, daß er täglich mindestens 3 Stunden Musik höre. Nachdem er jedoch seinen Tagesablauf einschließlich Freizeitbeschäftigung mitgeteilt hatte, konnte gar kein entsprechender Zeitraum für "Musik hören" bleiben. Auf Nachfrage sagte der Proband, ein 18jähriger Gymnasiast, daß er während der Hausaufgaben Platten bzw. Cassetten höre. Aufgrund dieser ungenauen Angaben wurde auf eine tabellarische Erfassung und Auswertung dieses Punktes verzichtet.

Es ergibt sich also folgendes Bild der verschiedenen Spielergruppen hinsichtlich ihrer Freizeitgestaltung, das Spielen ausgenommen:

Die Allesspieler verbringen also ihre Freizeit vorwiegend mit anderen zusammen: beim Sport - sie betreiben am liebsten Mannschaftssport wegen der Gemeinschaft -, sie besuchen Sportveranstaltungen, was nicht nur auf sportliches Interesse zurückzuführen ist, sondern auch auf einen gewissen Gemeinschaftsgeist, sie gehen sehr oft - beinahe die Hälfte der Allesspieler täglich - in ihre Stammkneipe.

Da sie den größten Teil ihrer Freizeit mit anderen verbringen, bleibt ihnen wenig Zeit für andere Hobbies, wie Lesen oder musische Betätigung. Das Interesse der Allesspieler ist insgesamt mehr auf gemeinsame Freizeitgestaltung ausgerichtet als auf eine Beschäftigung, die allein ausgeführt werden kann. Auch Kinobesuche, bei denen Action-Filme bevorzugt werden, werden häufig gemeinsam durchgeführt.

Auch die Flipperspieler treiben regelmäßig Sport, jedoch hauptsächlich wegen des Körpertrainings. Obwohl 13 Flipperspieler sportlich aktiv sind, besuchen nur 8 Sportveranstaltungen und zwar aus Interesse für eine bestimmte Sportart. Sie haben ein Stammlokal, das sie regelmäßig besuchen, und gehen, sowohl allein als auch mit anderen, ins Kino, wo sie am liebsten lustige Filme sehen. Von allen Spielergruppen lesen sie am häufigsten und bevorzugen dabei die Tagespresse. Wie bereits erwähnt, befinden sich in der Gruppe der Flipperspieler besonders viele Probanden mit höherem Bildungsniveau, eine Erklärung für die Tatsache, daß diese Testpersonen häufig lesen. Die Tageszeitung als bevorzugte Literatur läßt sich durch das größere politische Interesse der Flipperspieler erklären. Auch bei der Tatsache, daß Flipperspieler besonders häufig tiefgehende Gespräche mit Freunden führen, muß ihre durch höheres Bildungsniveau größere Fähigkeit, sich verbal mitzuteilen und ihre infolgedessen auch größere Kommunikationsmöglichkeit berücksichtigt wer-

den. Auch das in dieser Gruppe vermehrt auftretende Interesse für musische Betätigung läßt sich auf die größeren Anregungen, die mit einem höheren Bildungsstatus in Zusammenhang stehen, zurückführen.

Die Geldautomatenspieler sind sportlich am wenigsten engagiert. Auch bei ihnen ist das Körpertraining die sportliche Motivation. Sie gehen am wenigsten oft ins Kino und sehen dort oder im Fernsehen am liebsten Problem- oder lustige Filme. Action-Filme interessieren sie überhaupt nicht. Sie besuchen regelmäßig ihr Stammlokal und führen auch intensive Gespräche mit ihren Freunden. Sie bilden hinsichtlich ihrer Freizeitgestaltung die am wenigsten auffällige Spielergruppe.

Die Videospieler sind sportlich am aktivsten. Ihre bevorzugten Sportarten sind Tennis und Squash. Wichtigste Spielmotivation ist für sie das Gewinnen. Nur die Hälfte der sportlich aktiven Videospieler besuchen auch Sportveranstaltungen, zu denen sie nur rein aus sportlichem Interesse gehen. Sie gehen am häufigsten oft ins Kino, sowohl allein als auch mit anderen, und sie sehen von allen Spielergruppen am liebsten Action-Filme. Sie lesen mit Abstand am liebsten Kriminal- und Westernromane und unterscheiden sich auch dadurch von den anderen Spielergruppen. Sie haben am wenigsten häufig ein Stammlokal, besuchen am wenigsten häufig Gaststätten, gehen aber regelmäßig in Jugend-Centren, Café's usw..

Videospieler unternehmen in ihrer Freizeit viel allein. Sie gehen nicht etwa Kontakten aus dem Weg - sie führen oft intensive Gespräche mit Freunden -, sondern gestalten ihre Zeit individueller. Bei ihnen steht weniger die Gemeinschaft im Vordergrund als vielmehr der Wunsch nach eigener Entwicklung und Entfaltung.

X. Karten- und Gesellschaftsspiele als Freizeitgestaltung

Eine weitere wichtige Freizeitbeschäftigung für 42 der Probanden, also 67,7 %, ist das Spielen jedweder Art:

So sagen 25 Probanden, daß Spielen für sie sehr wichtig und 17 Probanden, daß es zumindest ziemlich wichtig sei.

Lediglich 7 Probanden erklären, daß Spielen garnicht wichtig für sie sei.

Tabelle 49

Wie wichtig ist das Spielen für Sie allgemein?

	Total	A	F	G	V
sehr wichtig	25	7	8	3	7
ziemlich wichtig	17	5	5	2	5
eher unwichtig	13	6	4	1	2
gar nicht wichtig	7	-	3	3	1
	62	18	20	9	15

Unterschiede zwischen den einzelnen Gruppen sind hinsichtlich der Wichtigkeit nicht festzustellen.

Das am häufigsten genannte Spiel ist neben dem Automatenspiel das Kartenspielen. Nur 4 Probanden spielen keine Karten, davon sind 3 Geldautomatenspieler.

Tabelle 50

Spielen Sie Karten?

	Total	A	F	G	V
ja	45	17	13	4	11
selten	13	1	7	2	3
nein	4	-	-	3	1
	62	18	20	9	15

Am häufigsten spielen die Allesspieler Karten, 4 von ihnen täglich, 11 wöchentlich. Am wenigsten häufig spielen die Geldautomatenspieler.

Tabelle 51

Wie oft spielen Sie Karten?

	Total	A	F	G	V
täglich	4	4	-	-	-
wöchentlich	28	11	9	4	4
monatlich	17	3	7	2	5
unregelmäßig	7	-	4	-	3
überhaupt nicht	6	-	-	3	3
	62	18	20	9	15

Bevorzugter Ort zum Spielen sind die Wohnungen der Spieler. Während jedoch die Probanden der Gruppen "F" und "G" am liebsten und häufigsten mit Freunden zuhause Karten spielen, ziehen die Allesspieler eindeutig die Gaststätte zum Kartenspielen vor.

Tabelle 52

Wo spielen Sie Karten?

	Total	A	F	G	V
im privaten Kreis	40	7	19	5	9
Gaststätte	27	17	4	4	2
Arbeitsstelle	15	6	3	-	6
	82	30	26	9	17

Videospieler spielen am häufigsten zuhause, aber auch an ihren Arbeitsstellen, sehr selten jedoch in der Gaststätte. Auch hinsichtlich des Einsatzes von Geld beim Kartenspiel unterscheidet sich die Gruppe "A" von den Gruppen "F" und "V": 13 Allesspieler spielen um Geld, jedoch nur 7 Flipperspieler und 3 Videospieler, die Karten spielen.

Tabelle 53

Spielen Sie beim Kartenspiel um Geld?

	Total	A	F	G	V
ja	29	13	7	6	3
nein	27	5	13	-	9
	56	18	20	6	12

Am meisten jedoch fällt die Gruppe "G" auf: Alle Geldspielautomatenspieler, die Karten spielen, spielen um Geld. Dazu sagt ein Geldautomatenspieler:

"Spielen ohne die Möglichkeit Geld zu gewinnen, wäre für mich völlig sinnlos.... Letztlich habe ich immer noch Geld gewonnen. Wenn ich mal verliere, sage ich mir dann: Okay, du bist das Risiko eingegangen, du hast jetzt gespielt und ein paar Mark verloren. Die hast du aber vor ein paar Tagen, d. h. genau vor 2 Wochen, mehrmals wieder hereingeholt.... Normalerweise wird um 5,00 DM gespielt. Weil ich im Augenblick in der glücklichen Lage bin, mehr zu gewinnen als zu verlieren, kann ich ein Risiko eingehen. Ich weiß natürlich nicht, wie ich mich verhalten würde, wenn ich die ganze Zeit eine Pechsträhne gehabt hätte in meiner bisherigen "Geldspiellaufbahn". Dann würde ich wahrscheinlich nicht so 'rangehen."

Wie aus diesem Interview deutlich wird, bildet zwar Geld einen Anreiz, beim Spiel zu gewinnen. Aber es kann in keinem Fall festgestellt werden, daß die Probanden unkontrolliert Geld beim Kartenspielen einsetzen, sondern ganz im Gegenteil Gewinn und Verlust kontrollieren und in Relation setzen. Unterschiede in den Spielergruppen können dabei nicht festgestellt werden:

Allesspieler, ebenso wie Flipper-, Geld- und Videospieler, spielen um Geld, um damit Spielanreiz zu schaffen. Außerdem geht es den Probanden, die beim Kartenspielen um Geld spielen, weitaus stärker ums Gewinnen als den Probanden, die ohne den Einsatz des Geldes spielen.

Die Einsätze beim Kartenspielen schwanken zwischen Pfennigbeträgen und 50,00 DM. Hinsichtlich des Geldeinsatzes ist zu berücksichtigen, daß die Probanden der Gruppe "A" häufig Karten spielen, teilweise bis zu 3 Stunden täglich. Infolgedessen kann durch Geldeinsatz ein neuer Anreiz geschaffen werden. Auf diese Weise könne, so ein Allesspieler, "die gelegentlich auftretende Langeweile verhindert werden".

Außerdem spielen Allesspieler häufig verschiedenartige Kartenspiele, um eben der Langeweile beim Spielen entgegenzuwirken.

"Manche Kartenspiele erhalten ihren Sinn erst durch Einsatz von Geld", so ein Allesspieler. "Beim Poker und 17 und 4 kommt der Reiz eben erst durch das Geld. Sonst ist es mehr oder weniger reizlos. Das ist anders beim Skat."

Das Argument des mangelnden Anreizes ohne Geldeinsatz beim Kartenspielen kann bei den Geldautomatenspielern jedoch nicht genannt werden, da sie nicht so häufig Karten spielen, daß sich Langeweile einschleichen könnte und neue Anreize geboten werden müßten. Für sie wird die Spannung durch den Einsatz von Geld erhöht, der Nervenkitzel gesteigert.

"Man könnte ja auch um den Einsatz von Streichhölzern spielen. Die werden dann hin- und hergeschoben. Aber das wäre für mich sinnlos. Darum würde ich nicht spielen. Da ist überhaupt kein Spielanreiz. Der Einsatz von Geld, auch nur von Groschen, bringt erst das richtige "Kribbeln" da 'rein."

Die Allesspieler spielen Karten aus Freude an der Spannung. Der Geldeinsatz erhöht diese Spannung noch. Alle Probanden geben an, mit Freunden oder Bekannten Karten zu spielen.

Auch die Spieler, die in Gaststätten spielen, spielen im Bekannten- und Freundeskreis.

Insgesamt spielen 21 Probanden Schach.

Tabelle 54

Spielen Sie Schach?

	Total	A	F	G	V
ja	21	5	14	1	1
nein	41	13	6	8	14
	62	18	20	9	15

Auffallend ist dabei die Gruppe "F", in der 14 Probanden Schach spielen, während in Gruppe "A" nur 5 Spieler und in der Gruppe "G" und "V" nur

jeweils ein Proband Schach spielt. 2 Probanden der Gruppe "A" und 3 Probanden der Gruppe "F" besitzen einen Schachcomputer, gegen den sie zu Trainingszwecken spielen. Nach Aussage fast aller Probanden steht beim Schachspielen jedoch weniger der spielerische Aspekt im Vordergrund, als der des Denksports und Geistesstrainings. So berichtet ein Proband der Gruppe "A":

"Es ist ein faszinierendes Spiel, das Spiel an sich. Ich spiele gern, wie gesagt, weil das Spiel auch hohe Anforderungen geistiger Art an einen stellt. Schachspielen ist für mich die geistige Alternative zum Automatenspielen, wo es in erster Linie auf Reaktion und Geschicklichkeit ankommt. Beim Schach kann man auch die anderen geistigen Spielfähigkeiten ausbilden."

7 Probanden spielen zuhause mit Freunden und Bekannten regelmäßig Roulette.

Tabelle 55

Spielen Sie zuhause Roulette?

	Total	A	F	G	V
ja	7	1	3	3	-
nein	55	17	17	6	15
	62	18	20	9	15

Von diesen 7 Probanden gehören 3 zur Gruppe "G", 3 zur Gruppe "F", 1 zur Gruppe "A". Der geringste Einsatz um den gespielt wird sind 0,10 DM, der höchste Einsatz 20,00 DM. Die Probanden spielen mindestens 1 Mal im Monat Roulette.

Insgesamt 17 Probanden waren schon einmal in einer Spielbank und haben auch dort gespielt.

Tabelle 56

Waren Sie schon einmal in einer Spielbank?

	Total	A	F	G	V
ja	17	5	5	5	2
nein	45	13	15	4	13
	62	18	20	9	15

Es fällt auch hier wieder Gruppe "G" auf, 5 Geldautomatenspieler, also 55,5 %, waren schon einmal in einer Spielbank, jedoch nur 2 Videospieler, 13,3 %, 5 Allespieler, 27,8 %, und 5 Flipperspieler, 25 %. Regelmäßig, durchschnittlich 1 Mal im Monat, besuchen 3 Flipperspieler und 2 Geldautomatenspieler die Spielbank.

Tabelle 57

Besuchen Sie regelmäßig die Spielbank?

	Total	A	F	G	V
ja	5	-	3	2	-
nein	12	5	2	3	2
	17	5	5	5	2

Der Einsatz liegt zwischen 10,00 DM und 150,00 DM.

Tabelle 58

Wie hoch war der Einsatz?

	Total	A	F	G	V
bis 10,00 DM	2	1	-	-	1
bis 50,00 DM	2	1	-	1	-
bis 100,00 DM	12	2	5	4	1
mehr als 100,00 DM	1	1	-	-	-
	17	5	5	5	2

Warum gehen diese Probanden nun in die Spielbank?

Ein Geldautomatenspieler:

"Erstens ist das in einem Spielcasino eine "tierische" Atmosphäre. Da sitzt vom absoluten Proleten bis zur absoluten High-Society alles an einem Tisch. Die haben zwar alle einen Schlips an.... Das ist schon einmal unwahrscheinlich stark. Zweitens ist das sicherlich auch ein Punkt mit der Risikofreude. Daß ich auf irgendetwas 10,00 DM setze und abwarte, was kommt jetzt. Das einfach versuchen. Ich spiele weniger, um dort viel Geld zu gewinnen, sondern wegen des Nervenkitzels. Klappt es oder klappt es nicht."

Keiner der Spielhallenbesucher geht allein dorthin. Alle gehen zusammen mit Freunden und Bekannten gemeinsam hin und auch gemeinsam wieder weg. Gerade dieses gemeinsame Verlassen der Spielbank wird von den Probanden als besonders wichtig empfunden, da sie es als eine Absicherung sich selbst gegenüber halten, nicht gegen ihren eigenen Willen weiterzuspielen.

2 Probanden berichten, daß es Ihnen schon passiert sei, daß sie ihr vorher gesetztes Geldlimit überschritten hätten:

Dazu ein Geldautomatenspieler:

"Einmal habe ich die vorher vorgesehene Summe um ein Drittel überschritten. Da habe ich mich echt darüber geärgert, muß ich schon sagen. Das fand ich gar nicht gut.... Ich bin ein Mensch, der versucht, seine Prinzipien einzuhalten.... Und das Spielen ist im Prinzip Vergnügen. Und für Vergnügen kann man nur einen bestimmten Teil seines Geldes opfern, d. h. ausgeben. Und wenn ich die Prinzipien überschreite, dann finde ich das echt nicht so gut. Gerade in diesem Bereich nicht!"

Von den 7 Probanden, die regelmäßig die Spielbank besuchen, nehmen 5 Probanden nur soviel Geld mit, wie sie auch zu verspielen bereit sind, um so der Gefahr des Weiterspiels zu entgehen.

Ein Spielbankbesucher der Gruppe "G":

"Wenn ich ins Casino fahre - dazu muß man erst 'mal festhalten, daß ich dazu neige, eine Grenze schon 'mal zu überschreiten -, fahre ich nur mit höchstens einem 100,00 DM-Schein in der Tasche und keinem Scheck und garnichts. Der Wagen ist vollgetankt, 10,00 DM noch so, was weiß ich, wenn ich noch einen Kaffee trinken will oder so und die 100,00 DM zum Spielen. Sonst nichts!"

Bei keinem der Probanden, die die Spielbank besuchen, konnte ein unkontrolliertes Spielverhalten festgestellt werden. Vielmehr fiel in fast allen Interviews mit Spielbankbesuchern das Bewußtsein einer mit dem Spielen verbundenen Gefahr auf und ein auf die Kontrolle des eigenen Spielverhaltens zielendes Verhalten. Dieses Bewußtsein, daß mit dem Spielen in der Spielbank verbundenen Gefahren, ist besonders stark bei den Geldautomatenspielern entwickelt. Vermutlich weil bei ihnen Spielen fast immer mit dem Einsatz von Geld verbunden ist und für sie das Spielen durch das Geld eben erst einen bzw. seinen Reiz gewinnt.

Zusammenfassung

Für 42 Probanden ist das Spielen allgemein, unterschiedslos in allen Gruppen, sehr wichtig bzw. ziemlich wichtig. Die Spieler der Gruppe "A" spielen am häufigsten Karten und bevorzugen dafür die Gaststätte. Die Geldautomatenspieler sind am wenigsten am Kartenspielen oder anderen Spielen interessiert. Diese Gruppe fällt jedoch auf durch die Häufigkeit des Geldeinsatzes beim Kartenspielen und durch ihr Hobby, zuhause Roulette zu spielen und auch Spielbanken zu besuchen.

Während bei den Geldautomatenspielern das Kartenspiel erst seinen Reiz durch den Geldeinsatz bekommt, spielen die Allesspieler oft um Geld, um durch neue Spielanreize Abwechslung ins Spiel zu bringen. Die Videospieler reizt der Einsatz von Geld überhaupt nicht.

Auffallend ist weiterhin, daß besonders viele Flipperspieler, insgesamt 14 Probanden, Schach spielen. Ein Grund dafür könnte sein, daß es sich beim Schachspiel um einen "Denksport" handelt, der häufiger von Personen mit trainiertem Denkvermögen ausgeübt wird. In der Gruppe der Allesspieler spielen 5 Testpersonen regelmäßig Schach.

Hinsichtlich des Spielverhaltens allgemein unterscheiden sich die Geldautomatenspieler von den anderen Spielergruppen vor allem dadurch, daß das Spielen für sie seinen Reiz erst durch Einsatz von Geld, und seien es die kleinsten Beträge, erhält.

XI. Automaten Spielen als Freizeitgestaltung

In Spielhallen wurden 26 Probanden angetroffen und auch angesprochen, in Gaststätten 36 Probanden. Von den 7 weiblichen Probanden wurden 3 in Spielhallen und 4 in Gaststätten angetroffen.

Tabelle 59

Es wurden angetroffen:

	Total	A	F	G	V
in Spielhallen	26	9	3	5	9
in Gaststätten	36	9	17	4	6
	62	18	20	9	15

Insgesamt war die Aufgeschlossenheit der Spieler, die in Gaststätten spielten, zu einem Interview größer als bei den Spielhallenbesuchern. Darauf angesprochen erklärte ein Videospierer, der sich auf das Ansprechen zuerst ablehnend verhalten hatte, sich dann aber doch in eine kurze Unterhaltung verwickeln ließ:

"Ich gehe hier hin, um in Ruhe zu spielen. Ich habe keine Lust dauernd zu quatschen, da kann ich auch mit anderen in die Kneipe gehen. Ich will einfach mal meine Ruhe haben und mal was ganz anderes machen.... In der Kneipe stehen immer irgendwelche Leute um einen rum, wenn man spielt und sehen einem über den Rücken. Das kann ich nicht haben. Da denkt man dauernd, man müsse was leisten. Das macht mir dann schon keinen Spaß mehr."

Gerade die Kommunikationsmöglichkeit, die von den Spielhallenspielern als unerwünscht empfunden wird, wird von vielen Spielern in Gaststätten positiv herausgehoben:

"Da stehst du dann am Automaten und spielst und da kommen dann auch andere und gucken zu und sagen dann ihre Meinung zu dem Spiel und schon bist du im Gespräch."

Ein anderer Proband, der am liebsten in Gaststätten spielt, sagt dazu:

"Wenn ich in eine Kneipe komme, wo ich keinen kenne, dann trinke ich erst mal in Ruhe mein Bier und wart' bis mich vielleicht einer anspricht oder daß ich vielleicht einen anspreche. Es kommt darauf an, was das für eine Kneipe ist oder was für Leute da sind. Ob es jüngere sind, die würde ich eher ansprechen als ältere, bestimmt. Wenn ein Automat in der Kneipe ist, spiele ich meist an dem Automaten. Und zwar vielleicht aus dem Grund: Spielst du jetzt an dem Automaten, dann gucken welche dir zu und dann sagen sie, warum hast du das gemacht und warum hast du das gemacht? Dann unterhältst du dich mit denen. Dann kommst du viel schneller ins Gespräch."

Wegen dieser Aufgeschlossenheit der Gaststättenbesucher, Kontakte zu knüpfen, sind auch mehr Interviews mit Probanden, die in Gaststätten spielen, gemacht worden. In Spielhallen wurden etwa doppelt so viele Bitten um ein Interview abgelehnt wie in Gaststätten. Es fiel dabei auf, daß die meisten Spielhallenbesucher, die ein Interview ablehnten, allein spielten. Es erwies sich als schwierig, alleinspielende Spieler zu einem Interview zu bewegen, da sie sich bald belästigt fühlten. Diese Spieler sind jedoch gegenüber den Spielern, die gerne mit anderen zusam-

menspielen oder sowohl allein als auch mit anderen spielen, eindeutig in der Minderzahl.

Tabelle 60

Spielen Sie am Automaten:

	Total	A	F	G	V
nur mit anderen?	25	8	15	-	2
nur allein?	15	-	2	7	6
beides?	22	10	3	2	7
	62	18	20	9	15

Die Zahl der ausschließlich alleinspielenden Spieler in dieser Untersuchung entspricht ungefähr der Zahl der Spieler, die in Gaststätten und Spielhallen tatsächlich allein spielen.

Während in Gruppe "A" kein Proband ausschließlich allein spielt, spielen in Gruppe "F" 2 Probanden in Spielhallen regelmäßig allein, in Gruppe "G" spielen von 7 alleinspielenden Spielern 3 in Spielhallen und in Gruppe "V" alle 6 alleinspielenden Testpersonen in Spielhallen.

Abgesehen von Gruppe "G", in der 2 Spielhallenbesucher und 4 Gaststättenbesucher nur allein spielen, spielen alle Probanden, die ausschließlich allein spielen, in Spielhallen. Es fällt auf, daß 6 Videospieler, 40 %, allein spielen, im Vergleich dazu kein Allespieler, 2 Flipperspieler, 10 %, und 7 Geldautomatenspieler, 77,8 %. Am Geldspielautomaten ist ein "Zusammen"-spielen etwa im Sinne eines Wettkampfes, in dem sich die Spieler durch Geschicklichkeit und Reaktion übertreffen zu versuchen, nicht möglich. Diese Besonderheit des Geldautomatenspiels muß in diesem Zusammenhang berücksichtigt werden.

Es fiel auf, daß die Probanden, die am liebsten in Spielhallen spielen, in der Überzahl aus Großstädten kommen. Das läßt die Vermutung zu, daß die Landbevölkerung und die der Kleinstädte nur mangels Angebot nicht in Spielhallen spielt.

Die Vermutung, daß vielleicht mehr Probanden in der Spielhalle spielen würden, wenn sie nur die Möglichkeit dazu hätten, bestätigte sich jedoch nicht: Lediglich 5 Probanden bedauerten, infolge mangelnder Gelegenheit keine Spielhalle aufsuchen zu können. Diese Probanden kommen ausschließlich aus ländlichen Gegenden und haben weniger oder nur sel-

ten die Möglichkeit - wegen der schlechten Verkehrsverbindungen - in einen größeren Ort zu kommen. Es konnte jedoch beobachtet werden, daß in der letzten Zeit auch auf dem Lande die Unterhaltungsautomaten in Gaststätten vermehrt auftauchen, insbesondere Videoautomaten, und selbst in Kleinstädten Spielhallen eröffnet werden.

Zwar wissen alle Probanden, die nicht in Spielhallen spielen, Gründe dafür zu nennen, warum sie nicht dort spielen, jedoch müssen diese Meinungen teilweise auf Vorurteilen beruhen, da 9 Testpersonen noch nie eine Spielhalle betreten haben. Von diesen 9 Probanden gehören 2 zur Gruppe "A" und 7 zu Gruppe "F".

Tabelle 61

Waren Sie schon einmal in einer Spielhalle?

	Total	A	F	G	V
ja	53	16	13	9	15
nein	9	2	7	-	-
	62	18	20	9	15

Das von diesen Spielern am häufigsten vorgetragene Argument ist das Mißtrauen gegen die Besucher von Spielhallen:

Ein Proband der Gruppe "A", der noch nie eine Spielhalle besucht hatte:

"Das ist mir irgendwie zu blöd da. Weißt du, das ist irgend so ein Milieu, in das ich garnicht meine hineinzupassen. Das sind meistens Leute, die halt nicht wissen, was sie mit ihrer Freizeit anfangen sollen oder halt eine Möglichkeit suchen, ihre Aggressionen da vielleicht loszuwerden. Ich glaube, da passe ich nicht rein."

Ein Proband der Gruppe "V", der bereits mehrmals in Spielhallen gespielt hat:

"Ich kann mir vorstellen, daß Leute, die in Spielhallen gehen, oft Kontaktschwierigkeiten haben. Denn normalerweise hat man gar keine Zeit regelmäßig in Spielhallen zu gehen, wenn man genügend Bekannte hätte, mit denen man sich trifft. Das ist aber nur eine Vermutung von mir."

Ein anderer Proband der Gruppe "F", der nach eigenen Angaben "weiß, wie es in einer Spielhalle aussieht", berichtet:

"In Spielhallen sind viele Ausländer, die einfach 'rumstehen und anscheinend nichts zu tun haben. Genauso wie die Arbeitslosen. Die schlagen alle die Zeit tot. Kein Wunder, daß sie dann kriminell werden. Anstatt in den Spielhallen 'rumzuhängen, sollten sie lieber 'mal 'was anständiges tun."

Auf die Frage, in welcher Spielhalle der Proband denn immer spiele, stellte sich heraus, daß er eine solche noch nie betreten hatte. Woher er aber dann wisse, wie es dort wäre und woher er seine Kenntnis habe:

"Das weiß doch jeder, welche Leute in Spielhallen gehen. Außerdem liest man es ja auch in der Zeitung, daß es ziemlich um sich greift mit den Spielhallen und sich dort auch Kriminelle aufhalten!"

Tabelle 62

Warum spielen Sie nicht gerne in Spielhallen?

	Total	A	F	G	V
keine Gelegenheit	5	3	1	-	1
Mißtrauen gegenüber den Besuchern der Spielhalle	8	2	4	-	2
zu große Isolation	7	1	4	1	1
zu große Geschäftsmäßigkeit	9	2	3	1	3
zu wenig Atmosphäre	6	-	4	2	-
weil man dort keinen Bekannten trifft	12	3	7	1	1
	47	11	23	5	8

Der von den Probanden, auch von denen, die regelmäßig in Spielhallen spielen, am häufigsten genannte Grund gegen Spielhallen ist die Tatsache, daß sie dort keine Bekannten treffen, ein Umstand, der besonders die Flipperspieler stört. Dieses Argument wird jedoch von keinem Ausländer vorgebracht, im Gegenteil:

Von den 7 Probanden, die gerne in die Spielhalle gehen, gerade weil sie dort Bekannte treffen, sind 5 Ausländer.

Ebenfalls wird häufig die übertriebene Geschäftsmäßigkeit, die in Spielhallen betrieben würde, bemängelt. Es werden allgemeine Redensarten wie

"Ich lasse mir doch von denen nicht das Geld aus der Tasche ziehen!"

oder:

"Es ist nicht zu glauben, wieviel da umgesetzt wird. Ich habe keine Lust dazu beizutragen, daß die noch mehr verdienen."

genannt als auch Bedenken, bei diesem großen Automatenangebot sich zum Spielen verleiten zu lassen und damit auch zu größeren Geldausgaben.

Ein Videospieler:

"Ich war einmal in einer Spielhalle. Für 5,00 DM wollte ich spielen und 30,00 DM habe ich verspielt. Einmal und nie wieder! Wenn ich die ganzen Automaten sehe, würde ich am liebsten alle 'mal ausprobieren, wie sie gehen. Ich lasse mich leicht dazu verführen und dafür ist mir mein Geld zu schade. In der Kneipe stehen so 2 Automaten, das reicht, wenn ich da spiele."

Es fällt auf, daß insbesondere von den Probanden aus Großstädten das Gewinnstreben der Spielhallenbesitzer bzw. die Befürchtung, zu viel Geld auszugeben, genannt wird, während von den Kleinstädtern und Dorfbewohnern dieser Aspekt kaum angeführt wird.

Als weiteren Grund gegen Spielhallen wird die "zu große Isolation" genannt. Eine Allespielerin:

"Da stehe ich dann vor dem Automaten 'rum, drücke die Knöpfe und das ist alles. Ich kenne keinen und der Automat ist mein einziger Spielpartner. Das ist mir zu wenig. In meiner Freizeit will ich mit Menschen zu tun haben und nicht mit einer Maschine. In der Kneipe treffe ich immer Bekannte, mit denen ich zusammen spielen kann. Das macht viel mehr Spaß."

Was bewegt nun die Spielhallenbesucher dorthin zu gehen?

Die große Vielfalt der Automaten!

Dieser Grund wird mit Abstand am häufigsten genannt und insbesondere von den häufig spielenden Probanden. 18 Mal von häufig spielenden Probanden und 5 Mal von selten spielenden Probanden.

Tabelle 63

Warum gehen Sie gerne in die Spielhalle?

	Total	A	F	G	V
wegen der großen Auswahl an Automaten	23	8	3	3	9
weil ich dort unbeobachtet bin	3	-	-	2	1
weil ich dort Bekannte treffe	7	3	1	-	3
	33	11	4	5	13

Für Probanden, die häufig spielen und aufgrund der großen Übung entsprechend gut spielen, wird der Automat oft uninteressant, wenn sie ihn beherrschen, eine Aussage, die insbesondere auf die Alles- und Videospieler zutrifft, die die größte Zahl der Spielhallenbesucher ausmachen¹⁾.

Ein Videospieler dazu:

"Ich probiere an einem Automaten und merke dann auch direkt, ob ich mich daran verbessern kann oder nicht. Denn ich sehe von vorn herein, ob es einen Zweck hat, sonst würde ich die Finger davon lassen. In der Spielhalle finde ich immer so einen Automaten. In der Kneipe kann es aber passieren, daß 3 oder 4 Monate so ein Apparat steht, der nichts bringt."

In Spielhallen stehen nun eine größere Anzahl von Spielautomaten zur Verfügung, sodaß unter diesem Aspekt der Anreiz, dort zu spielen, für Video- und Allesspieler ungleich größer ist als für Flipper- und Geldautomatenspieler, die auch an anderen Orten immer ihr bevorzugtes Spielgerät vorfinden.

Nur 3 Probanden gehen in Spielhallen, weil sie sich dort unbeobachtet fühlen:

2 Geldautomatenspieler und 1 Videospieler.

Ein Geldautomatenspieler:

"Ich will nicht, daß die anderen zusehen, wieviel Geld ich in den Automaten werfe. Das stört mich. Außerdem stören mich die Kommentare und guten Ratschläge, aufzuhören, wenn eine größere Summe gewonnen wurde.

1) vgl. Tabelle 59, S. 76

Das kann ich wohl allein entscheiden. Da guckt mir wenigstens keiner über die Schulter."

Sieht man, wieviele Probanden der einzelnen Gruppen in Spielhallen und Gaststätten spielen, so fällt Gruppe "F" auf: Nur 3 Probanden spielen bevorzugt in Spielhallen, während die Hälfte der Allesspieler, 5 Geldautomatenspieler und 9 Videospieler am liebsten in Spielhallen spielen. Es wurden in Spielhallen Flipperspieler etwa gleich oft angesprochen wie Geldautomatenspieler und Videospieler, jedoch mußten viele Spieler, die an Flipperautomaten angetroffen wurden, nach der Exploration in andere Gruppen eingeteilt werden.

Wie bei der Erörterung der Spielmotivation noch deutlich werden wird, steht bei den Flipperspielern im Vergleich zu den anderen Spielergruppen die Geselligkeit im Vordergrund. Aber gerade dieser gesellige Hintergrund fehle in der Spielhalle.

Ein Flipperspieler:

"Wenn ich in der Spielhalle spielen will, muß ich immer welche mitnehmen. Kennenlernen tut man da sowieso keinen. Die kommen zusammen und gehen wieder zusammen.... Kontakt bekommt man in der Kneipe viel leichter. Da sind immer welche, die du kennst. Du trinkst ein Bier oder so und flipperst zwischendurch 'mal einen. Da siehst du auch, wer so vorbeikommt. Da sagst du mal: "Willst Du nicht einen mitspielen?" Da ist alles viel lockerer."

Auch aus anderen Explorationen wurde immer wieder deutlich, daß die Probanden, die neben dem Spielen auch den geselligen Rahmen suchen, die Kneipe bevorzugen. Wenn man in der Spielhalle spielen wolle, müsse man gleich mit Freunden und Bekannten dorthin gehen. Die Wahrscheinlichkeit, noch andere Bekannte dort zu treffen, sei relativ gering. Und neue Kontakte in der Spielhalle zu schließen sei schwer, da die meisten Spieler entweder zu zweit oder in der Gruppe kämen. Außerdem wird wohl die Spielhalle nicht als ein Ort betrachtet, an dem man Kontakte knüpfen kann.

Ein Videospieler:

"Ich glaube nicht, daß die Leute, die in der Spielhalle sind, daran interessiert sind, andere Leute kennenzulernen. Das können sie doch einfacher in der Kneipe oder im Verein. Und Frauen sind da ohnehin kaum....

Ich wäre schon daran interessiert, andere kennenzulernen. Aber ich glaube nicht, daß die anderen daran Interesse haben."

Ein Aspekt, der die Gaststätte für viele Spieler auch attraktiver macht als die Spielhalle, ist die Möglichkeit, dort um Runden zu spielen. Wer verloren hat, muß eine Runde ausgeben. In den Spielhallen ist dies nicht so möglich. Mit ganz anderen Augen sehen Ausländer die Spielhalle. Für sie übernimmt die Spielhalle die Funktion, die für die deutschen Spieler die Kneipe hat. Ein Ort, an dem man sich trifft, unterhält, Kaffee trinkt und von wo aus man etwas unternimmt.

Bemerkenswert erscheint, daß die aus Großstädten stammenden Probanden Spielhallen weitaus kritischer gegenüberstehen als Besucher aus Kleinstädten und Dörfern:

Etwa 70 % der angeführten Kritikpunkte gegen Spielhallen werden von Großstadtbewohnern geäußert und nur 30 % von Kleinstadt- und Dorfbewohnern. Diese kritische Denkweise der Großstädter kann seine Ursache darin haben, daß sie intensiver mit Spielhallen konfrontiert werden und daher bei ihnen die von den Massenmedien in letzter Zeit vermehrt vorgebrachten Kritikpunkte eher eine Meinungsbildung bewirken.

Von den 13 Probanden, die schon einmal mit dem Gesetz in Konflikt geraten sind, spielen 6 vorwiegend in Spielhallen und 7 vorwiegend in Gaststätten. 5 dieser Probanden lehnen Spielhallen grundsätzlich ab. Von den 9 arbeitslosen Probanden spielen 6 in Gaststätten und 3 in Spielhallen. 4 dieser in Gaststätten spielenden Probanden lehnen Spielhallen ab. Es spielen also doppelt so viele Arbeitslose in Gaststätten als in Spielhallen.

Insgesamt 16 Probanden spielen gelegentlich auch einmal an Automaten außerhalb der Spielhalle oder Gaststätte, jedoch nicht regelmäßig. Unterschiede bei den einzelnen Gruppen sind dabei nicht festzustellen. Die Automaten, an denen die Probanden spielen, befinden sich am Bahnhof, in der Imbiß-Stube und im Kinofoyer.

Die Spieler, die eine Spielhalle als ihren "Spielplatz" wählen, gehen gezielt dorthin, um dort zu spielen. Der Wunsch, an Automaten zu spielen veranlaßt sie, eine Spielhalle aufzusuchen. Wie oben festgestellt

wurde, ist für die Probanden, die in Gaststätten spielen, neben dem Spielen auch die Gemeinschaft wichtig, d. h. das Automatenspiel hat bei den Gaststättenbesuchern einen anderen, einen geringeren Stellenwert als bei den Spielhallenbesuchern. Daraus könnte man die Vermutung herleiten, daß den Spielhallenbesuchern das Spielen wichtiger ist als den Gaststättenbesuchern. Weiterhin, daß Spielhallenbesucher, da ihnen das Spielen wichtiger ist, längere Zeit spielen, da sie ja extra zu diesem Zweck die Spielhalle aufgesucht haben.

Tabelle 64

Ist Ihnen das Spiel am Automaten

	Total	A	F	G	V
sehr wichtig	20	7	7	2	4
ziemlich wichtig	22	6	6	2	8
eher unwichtig	13	5	3	3	2
gar nicht wichtig	7	-	4	2	1
	62	18	20	9	15

Tabelle 65

Für Spielhallenbesucher ist das Spiel am Automaten

	Total	A	F	G	V
sehr wichtig	12	6	1	2	3
ziemlich wichtig	11	2	2	1	6
eher unwichtig	1	1	-	-	-
gar nicht wichtig	2	-	-	2	-
	26	9	3	5	9

Tabelle 66

Für Gaststättenbesucher ist das Spielen am Automaten:

	Total	A	F	G	V
sehr wichtig	8	1	6	-	1
ziemlich wichtig	11	4	4	1	2
eher unwichtig	12	4	3	3	2
gar nicht wichtig	5	-	4	-	1
	36	9	17	4	6

Spielhallenbesuchern ist das Spielen am Automaten weitaus wichtiger als Gaststättenbesuchern:

12 Spielhallenbesucher, 46,15 %, ist das Spielen am Automaten sehr wichtig, jedoch nur 8 Gaststättenbesuchern, 22,2 %. 11 Spielhallenbesucher und 11 Gaststättenbesucher, 42,3 % und 30,5 %, halten das Spielen am Automaten für ziemlich wichtig. Eher unwichtig ist das Automatenspiel für 1 Spielhallenbesucher, 3,8 %, jedoch für 12 Gaststättenbesucher, 33,3 %, und für gar nicht wichtig halten nur 2 Spielhallenbesucher, 7,7 %, und 5 Gaststättenbesucher, 13,9 %, das Spiel am Automaten. Während bei den Spielhallenbesuchern die Probanden der Gruppe "A" am häufigsten das Spielen für sehr wichtig halten, treffen diese Aussage am häufigsten bei den Gaststättenbesuchern die Flipperspieler.

Spielen Spielhallenbesucher auch länger am Automaten als Gaststättenbesucher?

Tabelle 67

Wenn Sie am Automaten spielen, wie lange spielen Sie dann?

	Total	A	F	G	V
bis 30 Minuten	26	5	7	8	6
bis 60 Minuten	20	11	4	1	4
bis 120 Minuten	10	1	4	-	5
über 120 Minuten	6	1	5	-	-
	62	18	20	9	15

Tabelle 68

Spielhallenbesucher spielen am Automaten:

	Total	A	F	G	V
bis 30 Minuten	6	1	-	4	1
bis 60 Minuten	11	6	1	1	3
bis 120 Minuten	7	2	-	-	5
über 120 Minuten	2	-	2	-	-
	26	9	3	5	9

Tabelle 69

Gaststättenbesucher spielen am Automaten:

	Total	A	F	G	V
bis 30 Minuten	20	4	7	4	5
bis 60 Minuten	9	5	3	-	1
bis 120 Minuten	4	-	4	-	-
über 120 Minuten	3	-	3	-	-
	36	9	17	4	6

Über 2 Stunden spielen 2 Spielhallenbesucher und 3 Gaststättenbesucher pro Besuch in der Spielhalle bzw. Besuch in der Gaststätte. Häufig spielende Probanden spielen fast bei jedem Gaststättenbesuch, während selten spielende Probanden durchaus nicht bei jedem Besuch in der Kneipe am Automaten spielen.

7 Spielhallenbesucher, 26,9 %, jedoch nur 4 Gaststättenbesucher, 11,1 %, spielen zwischen 1 Stunde und 2 Stunden lang am Automaten. 11 Spielhallenbesucher, 42,3 %, spielen zwischen 30 und 60 Minuten pro Spielhallenbesuch, jedoch nur 9 Gaststättenbesucher, 25 %. Bis zu 30 Minuten spielen nur 6 Spielhallenbesucher, 23 %, aber 20 Gaststättenbesucher, 55,5 %.

Die Spielhallenbesucher verbringen also pro Besuch in der Spielhalle weitaus mehr Zeit mit dem Automaten, als die Gaststättenbesucher. Es sei noch einmal erwähnt, daß die Probanden dabei nicht ausschließlich

an einem Gerät spielen, sondern die meiste Zeit an den von ihnen bevorzugten Spielautomaten. Geldspielautomatenspieler spielen oft auch gleichzeitig an 2 Geldspielautomaten. Am meisten Zeit wenden die Flipperspieler für ihr Automatenspiel auf:

9 Flipperspieler, 45 %, flippeln mehr als 1 Stunde, jedoch nur 2 Allespieler, 11,1 %, und 5 Videospieler, 33,5 %.

Wie oft nun suchen die Probanden die Spielhalle oder die Gaststätte zum Spielen auf?

Tabelle 70

Wie oft spielen Sie am Spielautomaten?

	Total	A	F	G	V
täglich	13	9	1	1	2
mehrmals wöchentlich	24	4	9	5	6
mehrmals monatlich	25	5	10	3	7
	62	18	20	9	15

Da für die Spielhallenbesucher das Spielen wichtig ist, und sie auch bei den einzelnen Spielhallenbesuchen längere Zeit spielen als die Gaststättenbesucher, liegt die Vermutung nahe, daß sie auch häufiger spielen als die Gaststättenbesucher:

Spielhallenbesucher spielen um ein Vielfaches häufiger als Gaststättenbesucher, 38,5 % spielen täglich, jedoch nur 3 Gaststättenbesucher, 8,3 %. Mehrmals in der Woche spielen 9 Spielhallen-, 34,6 %, und 15 Gaststättenbesucher, 41,6 %, mehrmals im Monat 7 Spielhallenbesucher, 26,9 %, und 18 Gaststättenbesucher, 50 %. Bei den Spielhallenbesuchern fällt die Gruppe "A" auf: 7 Allespieler, 77,7 %, spielen täglich in der Spielhalle.

Tabelle 71

Wie oft spielen Sie am Spielautomaten in der Spielhalle?

	Total	A	F	G	V
täglich	10	7	-	1	2
mehrmals wöchentlich	9	1	1	2	5
mehrmals monatlich	7	1	2	2	2
	26	9	3	5	9

Bei den Gaststättenbesuchern tritt keine Spielergruppe besonders hervor.

Tabelle 72

Wie oft spielen Sie in der Gaststätte am Spielautomaten?

	Total	A	F	G	V
täglich	3	2	1	-	-
mehrmals wöchentlich	15	3	8	3	1
mehrmals monatlich	18	4	8	1	5
	36	9	17	4	6

Es fällt auf, daß 9 Allesspieler, also 50 %, täglich spielen, jedoch nur 1 Flipperspieler, 1 Geldautomatenspieler und 2 Videospieler¹⁾. Signifikante Unterschiede zwischen den einzelnen Spielergruppen sind hinsichtlich des Einsatzes, der pro Besuch in Gaststätte oder Spielhalle ausgegeben wird, nicht festzustellen.

1) vgl. Tabelle 70, S. 88

Tabelle 73

Wie hoch ist der Einsatz pro Besuch in Spielhalle oder Gaststätte für das Automaten spielen?

	Total	A	F	G	V
1,00 bis 5,00 DM	27	8	10	3	6
5,00 bis 10,00 DM	23	5	8	3	7
10,00 bis 20,00 DM	8	3	1	2	2
20,00 bis 50,00 DM	4	2	1	1	-
	62	18	20	9	15

Unterschiede lassen sich jedoch zwischen Spielhallen- und Gaststätten spielen feststellen:

18 Gaststättenspieler geben für das Spiel bis zu 5,00 DM aus, keiner mehr als 20,00 DM.

Tabelle 74

Wie hoch ist Ihr Einsatz pro Besuch in der Gaststätte?

	Total	A	F	G	V
1,00 bis 5,00 DM	18	3	10	2	3
5,00 bis 10,00 DM	13	3	7	1	2
10,00 bis 20,00 DM	5	3	-	1	1
20,00 bis 50,00 DM	-	-	-	-	-
	36	9	17	4	6

9 Spielhallenbesucher hingegen setzen für das Spiel nur bis zu 5,00 DM ein, aber 4 Probanden 20,00 bis 50,00 DM.

Tabelle 75

Wie hoch ist Ihr Einsatz pro Besuch in der Spielhalle?

	Total	A	F	G	V
1,00 bis 5,00 DM	9	5	-	1	3
5,00 bis 10,00 DM	10	2	1	2	5
10,00 bis 20,00 DM	3	-	1	1	1
20,00 bis 50,00 DM	4	2	1	1	-
	26	9	3	5	9

In Gaststätten wird also häufiger mit kleinen Einsätzen gespielt als in der Spielhalle, während in der Spielhalle kleine Einsätze weniger häufig, größere Einsätze öfters investiert werden. Auch hier sei nochmals darauf hingewiesen, daß selten spielende Gaststättenbesucher, also Probanden, die weniger als mehrmals wöchentlich spielen, nicht bei jedem Besuch der Gaststätte spielen, im Gegensatz zu den häufig spielenden Probanden, die fast bei jedem Besuch am Automaten spielen.

Die überwiegende Zahl der Probanden findet das Automatenspielen zu teuer. Die wenigen Probanden, die die Preise für angemessen halten, vorwiegend aus der Gruppe "A", gehören zu den Spielern, die häufig spielen und infolgedessen auch entsprechend viele Freispiele erlangen können.

Tabelle 76

Finden Sie die Preise für das Automatenspiel zu teuer?

	Total	A	F	G	V
zu teuer	51	11	17	9	14
in Ordnung	9	6	3	-	-
unentschieden	2	1	-	-	1
	62	18	20	9	15

Auf die Frage, warum er denn trotzdem spiele, obwohl ihm das zu teuer sei, erklärte ein selten spielender Allespieler:

"Es geht mir darum, dabeizusein, mitzumachen. Das ging mir schon früher

beim Fußball so. Ich war immer froh, dabei sein zu dürfen. So ist es hier auch."

Ein Videospieler, der mehrmals wöchentlich spielt, erklärte dazu:

"Am Anfang, als die Spielhallen ganz neu waren, bin ich öfters 'reingegangen, um zu sehen, wie es dort aussieht und welche Automaten es dort gibt. Es reizte mich auch, die alle auszuprobieren. Damals habe ich so 5,00 bis 10,00 DM bei jedem Besuch ausgegeben. Ich war damals noch Student und das war einfach zu viel. Ich habe dann vorübergehend aufgehört, weil es mir einfach zu teuer war. Heute verdiene ich mehr Geld, da ist es schon etwas anderes."

Der Preis ist für viele Probanden ein Hindernis, häufiger an Automaten zu spielen. So berichteten mehrere Probanden, die im Ausland Spielhallen besucht hatten, dort auch häufiger gespielt zu haben.

"Als ich in Urlaub war, da sind wir oft in der Spielhalle gewesen. Da haben wir einigermaßen gut 'reingebuttert. Obwohl, da war es viel billiger. Ich war in Frankreich. Was hier ein Spiel 1,00 DM kostet, hat da nur 43 Pfennige gekostet. Das war ganz anderes. Da haben wir dann auch viel mehr gespielt...."

Wieviel Geld Gaststättenbesucher an einem Abend, an dem sie auch Automaten benutzen, insgesamt in der Kneipe ausgeben, ließ sich nicht zuverlässig ermitteln, sodaß auf eine tabellarische Erfassung verzichtet werden muß. Es läßt sich jedoch sagen, daß die Probanden, die in Gaststätten spielen und dann noch ein paar Bier trinken, was in allen Fällen so ist, mehr Geld ausgeben als die Probanden, die in der Spielhalle nur spielen.

Erwähnenswert scheint noch, daß bei keiner Testperson ein unkontrolliertes Geldausgeben beim Spielen am Automaten festgestellt werden konnte. Einige Probanden berichteten lediglich, daß sie oft mehr Geld ausgeben als sie beim Betreten der Spielhalle oder Gaststätte beabsichtigten.

Ein Videospieler:

"Wenn ich einmal spiele, fällt es mir schwer aufzuhören. Ich lasse mich dann leicht dazu verführen, weiterzuspielen oder, was mich dann oft reizt, die anderen Automaten auszuprobieren. Wenn ich mir vorher vorgenommen habe, nicht mehr als 5,00 DM zu verspielen, sind es oft dann

10,00 DM, aber dann ist auch Schluß. Ich ärgere mich dann nachher öfter über mich selbst."

49 der befragten Probanden berichten, daß sie sich vorher eine Grenze setzen, wieviel Geld sie ausgeben wollen und sich dann auch daran halten. 13 Probanden erklären, diese Grenze auch gelegentlich zu überschreiten, jedoch handele es sich dabei allenfalls um kleinere Beträge. Lediglich eine Probandin der Gruppe "G", die bei jedem Besuch in der Spielhalle 20,00 bis 50,00 DM ausgibt, läßt sich auch zum Verspielen eines größeren Geldbetrages verführen.

"Bei mir läuft das oft so ab: Ich gehe in die Spielhalle und nehme mir vor, nicht mehr als 10,00 DM am Automaten zu verspielen. Wenn ich dann gewinne und meine 10,00 DM wieder 'raus habe, ist es gut. Wenn ich aber verliere und die 10,00 DM weg sind, ärgere ich mich dermaßen, daß ich sozusagen "Mein Glück zwingen" will und so viel 'reinwerfe, bis ich endlich gewinne. Auf diese Weise bleiben schon einmal 50,00 DM auf der Strecke. Wenn ich die dann nicht wieder 'raushabe, ärgere ich mich fast zu Tode. Aber beim nächsten Mal passiert mir dann dasselbe wieder."

Ein anderer Geldautomatenspieler dazu:

"Wenn ich mein vorher festgelegtes Limit überschritten habe, selbst wenn es nur um 1,00 DM ist, erteile ich mir Spielverbot für 2 Wochen. Ich habe einmal den dreifachen Betrag verspielt, den ich mir vorgenommen habe. Da habe ich mir geschworen, daß das nie mehr passieren darf. Damals hatte ich auch auf einmal Angst, nicht mehr aufhören zu können.... Ich weiß nur, was den Alkohol betrifft, daß ich da ziemlich labil bin."

Zusammenfassung

In Spielhallen wurden 26 Probanden, in Gaststätten 36 Testpersonen angetroffen und angesprochen.

Es können einige Unterschiede zwischen dem Verhalten der Spielhallen- und Gaststättenbesucher festgestellt werden:

Alleinspielende Probanden wurden vorwiegend in Spielhallen angetroffen, selten in Gaststätten. Gaststättenbesucher zeigen sich an Kontakten, die sie auch über das Automatenspiel knüpfen, mehr interessiert als Spielhallenbesucher, die sich lieber ungestört dem Spielen widmen wollen. So werden Spielhallen von den Testpersonen fast ausschließlich zum Zwecke des Automatenspielens aufgesucht.

Eine Ausnahme bilden die Ausländer, für die die Spielhalle ein Treffpunkt ist.

Während etwa die gleiche Zahl der Alles-, Geldautomaten- und Videospieler die Spielhalle aufsuchen, ziehen Flipperspieler eindeutig die Gaststätte als ihren "Spielplatz" vor. Wie im folgenden Kapitel noch deutlich werden wird, kommt es ihnen von allen Spielergruppen am meisten auf die Geselligkeit beim Spielen an, ein Bedürfnis, das nach ihrer Aussage in der Spielhalle nicht befriedigt werden kann. Dieses Argument gegen Spielhallen wird auch von den anderen Spielern häufig angeführt: Es gebe dort kaum eine Möglichkeit, neue Kontakte zu knüpfen und Bekannte zu treffen. Erst danach wird zu große Geschäftsmäßigkeit kritisiert oder ein Mißtrauen gegenüber den Spielhallenbesuchern geäußert.

Die meiste Kritik wird von den Flipperspielern vorgebracht. Ein anderer Grund dafür, daß gerade die Flipperspieler nicht so häufig in der Spielhalle anzutreffen sind, kann ihr relativ hohes Bildungsniveau sein. Wie die Untersuchungen bereits gezeigt haben, werden Spielhallen von Personen mit hohem Bildungsniveau weniger oft frequentiert¹⁾, wobei der Beruf ein Indikator für die Messung der sozialen Schicht ist.

Für die Spielhallenbesucher ist das Spielen am Automaten weitaus wichtiger als für Gaststättenbesucher: Sie spielen häufiger in der Spielhalle als Gaststättenbesucher in der Gaststätte am Automaten spielen, und spielen bei jedem Besuch in der Spielhalle längere Zeit als Gaststättenbesucher das bei ihrem Besuch in der Gaststätte tun. Besonders oft im Vergleich zu den anderen Spielergruppen suchen die Allespieler die Spielhallen auf, was dadurch zu erklären ist, daß in einer Spielhalle meist alle Automatentypen vertreten sind. Bei den Gaststättenbesuchern tritt keine Spielergruppe in dieser Hinsicht besonders hervor.

In der Gaststätte werden kleine Beträge häufiger für das Spielen ausgegeben als in der Spielhalle, wo kleine Beträge weniger oft und größere Beträge häufiger investiert werden. Arbeitslose und Probanden, die schon einmal mit den Strafverfolgungsorganen in Berührung gekommen sind, wurden überwiegend in Gaststätten angetroffen.

Spielhallenbesucher sind in der Überzahl Großstadtbewohner. Kleinstadt-

1) Mergen, A.: Grausame Automatenspiele, S. 61

und Dorfbewohner ziehen es vor, in der Gaststätte zu spielen, selbst wenn eine Spielhalle für sie in erreichbarer Nähe ist. Ein Grund für dieses Verhalten kann in der Gewohnheit der Kleinstadt- und Dorfbewohner liegen, in der Gaststätte zu spielen, die gerade in dörflichen Gemeinschaften ein zentraler Treffpunkt ist. Außerdem dauert es meist einige Zeit bis neue Einrichtungen, nicht nur Spielhallen, in die Lebensgewohnheiten integriert sind und regelmäßig frequentiert werden.

Das Automaten spielen ist den meisten Spielern zu teuer, was oftmals ein Hindernis für sie ist, häufiger zu spielen. Unkontrollierte Geldausgaben für das Automaten spielen konnten nicht beobachtet werden. Bedeutende Unterschiede zwischen den einzelnen Spielergruppen können nicht festgestellt werden. Es fällt lediglich auf, daß die Allesspieler häufiger am Automaten spielen als die Probanden der anderen Spielergruppen.

XII. Spielmotivation und -intension und die Reaktion der Spieler auf das Automaten spiel

Was ist es nun, was die Menschen veranlaßt, in Spielhallen zu gehen oder in Gaststätten an Spielautomaten zu spielen?

Was motiviert sie dazu, immer wieder an Automaten zu spielen, obwohl ihnen der Geldeinsatz zu hoch erscheint und in Spielhallen zu gehen, obwohl sie diese kritisieren? Gerade in der Spielmotivation lassen sich erhebliche Unterschiede zwischen den einzelnen Spielergruppen feststellen: Bei den Probanden der Gruppe "A" steht wie bei keiner anderen Spielergruppe die Freude am Spielen im Vordergrund. Erst an zweiter Stelle spielt das Gewinnen oder Erreichen einer hohen Punktzahl eine Rolle und dann erst wird der Spannungseffekt genannt.

Tabelle 77

Warum spielen Sie am Automaten?

	Total	A	F	G	V
aus Langeweile	15	3	9	1	2
aus Freude am Spielen	45	16	14	5	10
um Nervosität, Ärger und Stress abzubauen	4	2	1	-	1
um zu gewinnen, eine hohe Punktzahl zu erreichen	42	13	9	8	12
um die Geschicklichkeit und Reaktion zu trainieren	34	9	13	-	12
um die Konzentration zu fördern	16	4	6	-	6
um die Automaten zu beherrschen	20	7	2	-	11
aus Gründen der Selbstbestätigung	20	7	8	-	5
wegen der Geselligkeit	33	9	17	2	5
wegen der Spannung	35	10	9	5	11
	264	80	88	21	75

Charakteristisch für das Spielverhalten der Gruppe "A" ist die Erklärung dieses Probanden:

"Spielen macht mir unbändige Freude. Spielen überhaupt, nicht nur am Automaten... Wenn ich einmal vor dem Automaten stehe, könnte ich immer wieder weiterspielen, stundenlang! Ich spiele einigermaßen gut, sodaß das nicht zu teuer wird. Wenn ich ein paar Mal nacheinander verloren habe, höre ich auf, weil ich dann einfach keine Lust mehr habe. Aber das kommt selten vor. Aber wenn ich dann einen guten Spielpartner habe, dann ist das auch richtig schön spannend und da könnte ich immer weitermachen."

Diese Spielbegeisterung, die vor dem Ehrgeiz zu gewinnen steht, fiel in fast allen Interviews mit Alles Spielern auf. Sehr deutlich beschreibt folgender Proband die Gewichtung von Freude am Spielen und Wunsch zu gewinnen:

"Das Spielen steht doch im Vordergrund im Grunde genommen. Letztens haben wir um eine Runde Bier gespielt. Ich trinke garnicht so gerne Bier.

Aber ich spiele um Bier, weil mich das Spiel interessiert und natürlich auch das Gewinnen. Aber nicht der Einsatz in dem Sinne. Natürlich ärgere ich mich, wenn ich verliere und kann dann 6,00 DM löhnen. Aber das gehört dazu, das ist dann der Einsatz, der Anreiz dafür. Das Spiel steht in diesem Sinne im Vordergrund und nicht der Gewinn, den ich dann rauskriege. Na ja, da muß man dann differenzieren, wahrscheinlich. Natürlich muß man den Gewinn unterscheiden vom Gewinnen. Daß ich gewonnen habe, ist natürlich auch eine Sache, aber es ist, glaube ich, nicht so hochgradig anzusehen, wie gerade das Spiel. Das Spiel an sich, muß ich doch sagen, steht im Vordergrund."

Bei den Flipperspielern hingegen ist die weitaus wichtigste Motivation für das Spielen die Geselligkeit. Erst dann geht es den Spielern um Geschicklichkeits- und Reaktionstraining und die Freude am Spielen. Ein Flipperspieler, der mehrmals wöchentlich, teilweise bis zu 3 Stunden spielt:

"Ich finde Flipperspielen sehr kommunikativ. Man spielt eben nicht allein gegen ein Gerät, sondern mit anderen, gegen andere, ohne daß das verbissen sein muß, bei mir zumindest nicht. Man kann gewisse technische Fähigkeiten entwickeln und sehen, wie andere sind, wie gut sie sind und Spaß daran haben, daß andere gut sind, sich ein bißchen ärgern, ohne daß es ernst ist, reden mit anderen, die sonst vielleicht weiter auseinander sind, die sich sonst nicht unbedingt so nah zusammentun. Das Spiel ist dann eben verbindendes Moment.... In die Spielhalle gehe ich nicht gern, da ist es in meiner Kneipe viel besser, weil ich da auch mit den Leuten zusammensitzen will. Es geht mir nicht in erster Linie um den Automaten, sondern um die Leute. Ich kann auch Tischtennis mit denen spielen. In der Spielhalle ist die Isolation wirklich ziemlich stark."

Wie aus diesem Interview hervorgeht, sind die Freude an der Geselligkeit, das Training der Geschicklichkeit und die Freude am Spielen an sich eng miteinander verbunden. Diese Verbindung wurde auch in den übrigen Interviews mit Flipperspielern deutlich, während bei den Alles Spielern tatsächlich die Freude am Spielen als solche im Vordergrund steht und die Aspekte des Gewinnens und der Spannung nicht so stark damit verknüpft sind. Es fällt bei den Flipperspielern auf, daß ein häufig genannter Aspekt, der sie zum Spielen motiviert, die Langeweile ist, ein Kriterium, das bei den anderen Spielergruppen kaum genannt wurde. Anders als bei den anderen Spielergruppen spielen Flipperspieler, um Leerlauf und Pausen in der Unterhaltung oder beim geselligen Beisammensein zu überbrücken. Diese Motivation entfällt bei den anderen Spielergruppen schon allein deshalb, weil die Kommunikation nicht diese Bedeutung hat wie sie es bei den Flipperspielern hat. Alle Gruppen haben jedoch gemeinsam, daß die

Probanden, die aus Langeweile spielen, zu den selten Spielenden gehören, also weniger als mehrmals wöchentlich spielen. Kein einziger häufig spielender Proband spielt aus Langeweile. Darin liegt auch die Erklärung dafür, daß Flipperspieler häufiger aus Langeweile spielen als andere Spieler: Unter den Flipperspielern befinden sich mehr selten spielende Probanden als das in den anderen Spielergruppen der Fall ist.

Eine Flipperspielerin, die mehrmals monatlich flippert:

"Es kommt vor, wenn ich die Kneipe besuche und mit einer Clique zusammen bin und einer die Idee hat, wir flippern jetzt eine Runde, daß ich dann mitspiele....

Es kommt darauf an: Wenn jetzt ein interessantes Gespräch ist und einer kommt an "komm wir flippern", dann nicht.

Aber wenn mir langweilig ist und einer kommt an "wir flippern eine Runde", dann ja....

Ich komme auch selber öfters auf die Idee: Nämlich dann, wenn der Abend nicht in den Bahnen verläuft, wie ich das gerne hätte. Eben so eine Art Ersatz halt. Oder es ergibt sich die Situation: Wir spielen jetzt 'ne Runde und wer verliert, bezahlt ein Bier. Einfach als Unterhaltung dann eben."

Eine andere Flipperspielerin:

"Ich spiele eigentlich nur aus Gründen der Geselligkeit, so in der Kneipe oder wenn mich einer fragt: Spielst Du 'mal eine Runde mit?... Auch in Situationen, wo man garnichts anderes mehr weiß. Das eher noch, um die Zeit 'rumzukriegen. Und bei uninteressanten Leuten, die dann sagen "Spielen wir 'mal 'was?", dann ist mir das auch ganz lieb, da brauche ich mich nicht damit auseinanderzusetzen."

Der Flipper wird also meist im Zusammenhang mit der Kommunikation gesehen, entweder um fehlende Kommunikation zu überbrücken oder um Kommunikation herzustellen bzw. sie zu stabilisieren. Aus diesen Gründen spielen auch 15 Flipperspieler ausschließlich mit Spielpartnern, wodurch sie sich von den anderen Spielergruppen unterscheiden, deren Probanden häufiger auch allein spielen.

Bei den Geldautomatenspielern sind einige Besonderheiten zu beachten, die sich schon aus dem Charakter und der Konstruktion des Geldspielautomaten ergeben:

Ein Zusammenspiel mit einem Spielpartner ist nicht in dem Sinne möglich wie es bei Video- und Flipperautomaten möglich ist. Ein Zusammenspielen ist allenfalls in dem Sinne möglich, daß 2 Spielpartner abwechselnd Geld

in den Automaten werfen. Geschicklichkeit und Reaktion können ebenfalls nicht in dem Maße wie bei Video- und Flippergeräten trainiert werden, da die Möglichkeit der Einflußnahme auf den Geldautomaten weitaus geringer ist und auch eine Beherrschung des Automaten so gut wie unmöglich ist. Unter Berücksichtigung dieser Besonderheiten des Geldspielautomaten ist auch die am häufigsten genannte Motivation der Geldautomatenspieler, zu gewinnen, zu sehen. Der Reiz des Geldspielautomaten kann praktisch nur im Gewinnen liegen, da darin der einzige Erfolg liegt, den der Spieler erzielen kann. Während bei Flipper- und Videogeräten der Erfolg zwar auch im Gewinnen liegt, wie bei dem anderen Spiel auch, jedoch noch andere Spielelemente enthalten sind, die zu beherrschen den Spieler reizen.

So erklärt sich auch, daß mehrere Probanden, die heute an Videogeräten spielen, früher, als es diese noch nicht gab, an Geldspielautomaten spielten.

Ein Videospieler sagt dazu:

"Früher habe ich fast nur an Geldspielautomaten gespielt, als es die Videogeräte noch nicht gab. Was mich am Spielen schon immer gereizt hat, war der Nervenkitzel, schaffe ich es nun oder nicht, gewinne ich oder verliere ich. Um den Geldgewinn ging es mir dabei nie. Der ist ja ohnehin nicht so hoch gewesen, einfach nur wegen der Spannung. Seit nun die Videogeräte raus sind, spiele ich kaum noch an Geldspielgeräten. Das ist dagegen richtig langweilig. Ein Videogerät ist auch viel spannender...."

Auf die Spannung kommt es auch den Probanden an, die auch heute noch am Geldspielautomaten spielen. Etwas wichtiger noch als der Nervenkitzel ist für die Geldspielautomatenspieler jedoch das Gewinnen. Da mit dem Gewinnen am Geldspielautomaten gleichzeitig ein Geldgewinn verbunden ist, muß zwischen dem Gewinnen und dem Gewinn differenziert werden: 7 Geldspielautomatenspielern geht es in erster Linie ums Gewinnen, nur 2 Geldspielautomatenspieler halten den Gewinn für ebensowichtig oder wichtiger.

Einer dieser beiden Spieler dazu:

"Ich spiele also nur an Automaten, wo man etwas gewinnen kann. Andere Geräte interessieren mich nicht. Mit diesen Weltraumspielgeräten habe

ich mich noch nie beschäftigt. Sachen, wo nichts dabei herauskommt, interessieren mich nicht in dem Bereich. Ich spiele immer um Geld. Der ganze Reiz liegt darin, jeweils für den Einsatz mehr wiederzubringen, und daß das auch noch Geld ist, das man anderweitig verwenden kann, das zusammen mit dem Spaß am Gewinnen! Das ist es!!! Ich würde niemals Poker oder 17 und 4 aus Spaß spielen oder sonst ein Kartenspiel.... Außerdem spiele ich auch noch Roulette."

Nur 1 Proband spielt aus Langeweile heraus. Für die anderen Geldautomatenspieler ist das Gewinnen am wichtigsten, verbunden mit der damit zusammenhängenden Spannung und der Freude am Spielen.

Dazu ein Geldautomatenspieler:

"Immer, wenn ich in die Stadt gehe, gehe ich auf einen Sprung in die Spielhalle und spiele da am Geldautomaten. Ich werfe dann jedes Mal so 6,00 oder 7,00 DM rein. Ob ich gewinne oder verliere, ist mir bestimmt nicht egal. Ich freue mich, wenn ich gewinne und kaufe mir dann oft für das Geld eine Kleinigkeit. Aber es geht mir nicht um das Geld, bestimmt nicht. Das Tolle, finde ich, ist das Kribbeln. Ich kann dann platzen vor Spannung, ob ich gewinne oder verliere. Wenn ich verliere, tut es mir auch um das Geld nicht leid, weil ich es von vorneherein einkalkuliert habe. Außerdem habe ich ja dafür meinen Spaß gehabt."

Aus ähnlichen Motiven heraus spielen die Videospieler. Jedoch spielen bei ihnen zusätzlich noch andere Aspekte des Spielens eine Rolle. Neben dem Wunsch zu gewinnen und der Spannung wollen die Videospieler ihre Reaktion und Geschicklichkeit trainieren und den Automaten beherrschen. Aus diesem Wunsch heraus, den Automaten zu beherrschen, spielen auch viele Videospieler allein gegen den Automaten. Es ist jedoch nicht so, daß diese Spieler, wie oft behauptet wird, stundenlang gegen den Automaten spielen, weil sie keinen Spielpartner haben. Für die meisten dieser Videospieler liegt eben der Reiz darin, dem Automaten "Herr zu werden", die Technik zu beherrschen:

"Ich finde es toll, den Automaten in den Griff zu kriegen, mich mit ihm zu messen und zu merken, wie jedes Mal meine Reaktionen schneller werden. Das kann ich ohne Spielpartner auch trainieren. Das Tolle an den Videospielen ist auch, daß es an meiner Reaktionsschnelligkeit liegt und nicht vom Zufall abhängt, ob ich gewinne oder verliere. Mir macht ohnehin alles Spaß, was mit Schnelligkeit zu tun hat, auch schnelles Auto- und Motorradfahren,... Wenn ich dann den Trick raushabe, gehe ich am liebsten gleich an den nächsten Automaten, um ihn zu probieren."

Damit ein Spielautomat für seine Spieler interessant bleibt, darf der Spieler ihn nicht beherrschen, sonst wird er reizlos.

"Beherrschen darf ich ihn nicht, dann ist der Reiz weg. Das gibt es auch. Es gibt z. B. Automaten, da kannst du machen, was du willst, du hast immer ein Freispiel bekommen. Das war dann bald mehr oder weniger uninteressant. Du mußt von dem Apparat so gefordert werden, daß du irgendwie eine Leistung vollbringen kannst, die zu deinen Soll-Vorstellungen irgendwie hingehen. Und wenn du dazu in der Lage bist und die Leistungsgrenze irgendwie erreichen kannst, dann ist das so eine Anforderung für dich, das dann zu schaffen. Abgesehen davon, wenn du gegen andere spielst, daß die dann nicht so gut sind wie du."

Der Videoautomat darf also, um interessant zu bleiben, nicht beherrschbar sein. Jedoch darf die Grenze der Beherrschbarkeit auch nicht zu hoch sein. Auch dadurch verliert das Videospiel für den Spieler die Attraktivität:

"Wenn ich sehe, das ist zu kompliziert, lasse ich die Finger davon. Ich probiere ihn zuerst 'mal aus und sehe wie er mir gefällt, ob er von mir eine Leistung verlangt und wie mein Interesse an sich an dem Apparat so ist.

Wenn ich irgendwie meine, so will ich jetzt an dem Apparat spielen und das will ich machen und weiß genau, das könnte klappen, dann spiele ich gerne daran. Aber irgendwann explodiert mein eigener Mann und so und ich weiß nicht wie es geht, dann ist das was anderes...."

Die Videospieler wollen also durch Geschicklichkeit und Reaktionsschnelligkeit den Automaten beherrschen und ihre Leistung steigern. Diese beiden Komponenten erzeugen Spannung, die auch die Videospieler am Spielen reizt. Der Wunsch, den Automaten zu beherrschen, entspricht dem Wunsch zu gewinnen. Die Videospieler, die mit Spielpartnern spielen, wollen natürlich auch ihren Mitspieler besiegen.

"Also allein gegen so einen Automaten immer nur zu spielen, glaube ich, wird auf die Dauer langweilig.... Bei mir ist es, glaube ich, 60 zu 40. Ich spiele lieber mit anderen Leuten gegen die, anstatt unbedingt aus dem Apparat eine große Zahl herauszukriegen.... Ich sage mir dann selbst, jetzt will ich es schaffen, die Zahl zu erreichen und da braucht dann keiner mitzuspielen. Nur, wie gesagt, wenn andere mitspielen, dann geht es in erster Linie darum, mehr zu haben als die anderen."

Wie aus dem Interview außerdem hervorgeht, spielen Videospieler, die sowohl allein als auch mit Spielpartnern spielen, lieber mit Partnern als

allein. Wie der oben angeführte Videospieler auch erklärt, geht es den allein spielenden Videospielern darum, sich selbst zu testen und ihre eigene Konzentration und Reaktion zu trainieren. Ein anderer Aspekt, der von den Videospielern immer wieder im Zusammenhang mit dem Automaten-spiel genannt wird, ist die Bewunderung für die Technik:

"Es fasziniert mich, wie die Automaten programmiert sind."

Die Videospieler spielen also vorwiegend, um ihre eigene Geschicklichkeit und Reaktion zu testen und ihre Leistung zu steigern, mit dem Ziel zu gewinnen, d. h. den Automaten zu beherrschen und den Spielpartner zu besiegen. Die daraus resultierende Spannung erhöht den Reiz des Spielens für sie.

Die Zahl der Spieler, die am Automaten spielen, um Ärger, Nervosität oder Stress abzubauen, ist mit 4 Probanden verschwindend klein.

In etwa gleich großem Maße spielen die Probanden der Gruppe "A", "F" und "V", um ihre Konzentration zu fördern. In Gruppe "G" entfällt dieser Aspekt des Spielens aufgrund der Konstruktion des Geldspielautomaten. Aus Gründen der Selbstbestätigung spielen diese Probanden aller Gruppen gleich häufig.

Es ist zu beobachten, daß die Spieler aller Gruppen in etwa gleich großem Maße durch die gleichen Gründe zum Spielen am Automaten motiviert werden: durch die Freude an der Spannung und die Freude am Spielen. Insgesamt weniger häufig, aber von den Spielern aller Gruppen in etwa gleicher Zahl, werden Konzentrationstraining und Selbstbestätigung als Spielmotiv genannt.

In Gruppe "F" wird am häufigsten, auch im Verhältnis zu den anderen Spielergruppen, die Geselligkeit genannt, 85 %. Im Vergleich dazu 50 % der Allesspieler, 22,2 % der Geldautomatenspieler, 33,3 % der Videospieler. In Gruppe "G" motiviert am häufigsten der Wunsch zu gewinnen die Probanden zum Spielen, 88,9 %. Diesen Wunsch haben fast ebenso häufig die Videospieler mit 80,0 %. In gleichem Maße, 80,0 %, geht es den Videospielern darum, ihre Reaktion und Geschicklichkeit zu trainieren. Für die Probanden der Gruppe "A" steht eindeutig die Freude am Spielen im Vordergrund, 88,4 %, ein Aspekt, der ebenfalls für die Flipperspieler sehr

wichtig ist, 77,8 %.

Während des Spiels am Automaten fühlen sich alle befragten Spieler angespannt. Wenn sie ein Spiel gewonnen haben, sind alle Testpersonen entspannt.

Ein Videospieler dazu:

"Wenn du jetzt die Punktzahl da siehst und du bist gut damit d'rin, erster oder zweiter sagen wir 'mal, fühlst du dich auch schon 'was lockerer und da sagst du: "Du hast es gepackt, du hast die höchste Punktzahl für heute erreicht" und da fühlst du dich schon ganz schön entspannt."

Nachdem sie das Spiel verloren haben, fühlen sich insgesamt 20 Spieler aggressiv und 14 Spieler verärgert.

Tabelle 78

Wie fühlen Sie sich nach verlorenem Spiel?

	Total	A	F	G	V
aggressiv	20	5	6	3	6
verärgert	14	4	4	1	5
unverändert	10	3	5	1	1
entspannt	13	4	5	3	1
zum Fortführen des Spiels veranlaßt	5	2	-	1	2
	62	18	20	9	15

Auffallende Unterschiede lassen sich nicht in den einzelnen Spielergruppen feststellen. Lediglich die Zahl der Videospieler, die sich über das verlorene Spiel ärgern oder sich danach aggressiv fühlen, ist etwas größer:

11 Videospieler, also 73,3 %, im Vergleich zu 9 Alles Spielern, also 50,0 %, 10 Flipperspielern, 50,0 %, und 4 Geldautomatenspielern, also 44,4 %.

Die Begriffe "verärgert" oder "aggressiv" an dieser Stelle sind mit inhaltlich gleicher Bedeutung zu verstehen. Mit diesen Worten bezeichnen die Probanden selbst ihre Gefühle nach dem Spielen am häufigsten in diesem

Zusammenhang. Andere Worte, die diesbezüglich genannt wurden, sind "hektisch", "stressig", "angespannt". Die Probanden, die nach dem Spiel unverändert sind, gehören zu den selten spielenden Probanden. Aufgrund eines geringeren Spielengagements sind ihre Reaktionen auf ein verlorenes Spiel auch entsprechend schwächer.

Entspannt nach dem Spiel fühlen sich oft häufig spielende Probanden:

"Nach dem Spiel bin ich oft klitschnaß geschwitzt, aber doch entspannt. Aber wenn die Männchen da hinterherkommen und man ist gerade am ausweichen und ein Haarspalt hat da gerade noch gefehlt und man muß ja unheimlich konzentriert dabei sein, wenn da einer daneben steht, den registriert man da garnicht, weil man nur da d'rauf schaut und dann verfolgt. Und wenn das echt spannend ist, bin ich eben oft naßgeschwitzt. Danach fällt die Spannung aber gleich von mir ab und ich fühle mich fast müde, egal ob ich jetzt gewonnen habe oder nicht."

Daß sie sich nach dem Spielen müde fühlen, sagten fast alle Probanden, die sich entspannt fühlten.

Ein Geldautomatenspieler:

"Ich fühle mich oft richtig kaputt, wenn ich eine halbe Stunde lang gespielt habe. Durch diese ständige Anspannung im Prinzip, bin ich danach müde, schlicht müde. Aber mein Gemütszustand, sprich Laune, verändert sich auch nicht, wenn ich verloren habe. Weg ist weg!"

Wie dieser Proband bereits sagte, erklärt sich die dem Spiel folgende Entspannung durch das plötzliche Entfallen der während des Spiels aufgebauten Spannung. Je größer das Engagement im Spiel ist, um so größer ist die Spannung, die während des Spiels aufgebaut wird, und um so intensiver wird die darauffolgende Entspannung erlebt. Lediglich 5 Probanden fühlen sich versucht, weiterzuspielen, wenn sie verloren haben.

Worüber ärgern sich die Probanden nun, wenn sie verloren haben, und warum reagieren sie aggressiv?

Am häufigsten ärgern sie sich über ihre Unterlegenheit dem Spielpartner oder dem Automaten gegenüber.

Tabelle 79

Warum reagieren Sie nach dem Spiel aggressiv oder ärgerlich?

	Total	A	F	G	V
wegen meiner eigenen Unzulänglich- lichkeit	10	3	3	-	4
wegen meiner Unterlegenheit dem Spielpartner oder dem Automaten gegenüber	16	5	6	1	4
weil vor dem Spiel bereits Ver- ärgerungen oder Aggressionen vorhanden waren	4	1	1	-	2
wegen des Geldverlustes	4	-	-	3	1
	34	9	10	4	11

Die Flipper- und Allesspieler ärgern sich darüber am häufigsten, was sich durch die Tatsache erklären läßt, daß sie am häufigsten mit Spiel-
partnern spielen und für sie der Wert des Spiels in dem mit und gegen
den Partner Spielen liegt, wie oben bereits erörtert wurde.

Die Probanden der Gruppen "A", "F" und "V" ärgern sich fast in gleichem
Maße über ihre eigenen Fehler im Spiel, ihre langsame Reaktionsfähigkeit
und mangelnde Konzentration, ihre Unfähigkeit den Spielablauf zu beherr-
schen.

Ein Allesspieler dazu:

"Ich ärgere mich über mich selbst, daß ich so langsam reagiere, wenn wir
dann spielen und wenn die Kugel dann bescheuert rollt. Dann könnte ich
mich aufregen. Aber es ist eigentlich nur eine Abreaktion für einen
ganz kurzen Moment. Was mich am Spielen nervt, das hebt sich wieder
auf, wenn das Spiel zu Ende ist, dann ist die Sache erledigt. Wenn ich
dreimal hintereinander verliere, dann ärgert mich das zwar ungemein,
aber das bezieht sich nur auf das Spiel und nicht auf die Gesellschaft...
Ich ärgere mich, wenn das ein Spiel ist, das mit Technik zu tun hat und
wo ich dann eben nicht genug Fingerspitzengefühl habe, die Kugel länger
rollen zu lassen. Dann ärgere ich mich darüber, daß ich, obwohl ich
schon oft genug d'ran war, den Dreh nicht 'raushabe."

Diese Spielerin gehört ebenso wie die anderen Probanden, die sich über
ihre Unterlegenheit ärgern, zu den häufig spielenden Testpersonen. Für
sie liegt der Reiz des Spielens eben zum großen Teil darin, besser als

der Automat oder der Spielpartner zu sein, sie haben den Ehrgeiz, sich ständig zu verbessern, schneller, geschickter zu werden. Um so mehr trifft es diese Spieler, wenn sie verlieren.

Selten spielende Probanden spielen häufiger aus Langeweile oder "um mitzumachen". Sie sind im Spiel weniger engagiert und ärgern sich deshalb auch weniger, wenn sie verlieren. Sehr treffend beschreibt diese Zusammenhänge ein häufig spielender Proband der Gruppe "A":

"Das Spiel ist nur insofern interessant, wenn es auch 'was zu erreichen gibt. Du mußt also gewinnen wollen und man darf nicht verlieren. Wenn man nur einfach in das Spiel hineingeht und sagt, ich spiele das wegen des Spiels sozusagen, dann glaube ich, macht es nicht so viel Spaß. Insofern hängt das Spiel an sich immer mit dem Gewinnen zusammen. Und je extremer man in das Spiel hineingeht, desto mehr freut man sich, wenn man gewinnt und desto mehr ärgert man sich, wenn man verliert. Und da ich, wenn ich ein Spiel gern mache, auch insofern mit dieser Anschauung da 'rangehe, ärgere ich mich auch, wenn ich verliere."

Über den Geldverlust ärgern sich 3 Geldautomatenspieler¹⁾. Beim Geldautomaten hängen Gewinnen und Geldgewinn eng miteinander zusammen, d. h. mit dem Gewinnen ist immer ein Geldgewinn verknüpft und mit dem Verlieren ist immer ein Geldverlust verbunden. Geldautomatenspieler trennen jedoch oftmals Gewinnen und Gewinn nicht voneinander, da sie diese beiden Fakten fast nur in diesem Zusammenhang kennengelernt haben und infolgedessen eine Konditionierung eingetreten ist, da sie ja fast nur an Geldspielautomaten spielen.

Unter diesem Aspekt ist hier die Aussage der Geldautomatenspieler weitergefaßt anzusehen, in dem Sinne, daß sie sich über den Geldverlust im Zusammenhang mit dem Verlieren ärgern. Diese Feststellung ist scheinbar ein Widerspruch zu den Aussagen der Spieler hinsichtlich ihrer Spielmotivation: Dort sagten sie in Überwiegender Zahl, daß es ihnen nicht auf den Gewinn ankomme. Auf die Frage, wie sie sich nach verlorenem Spiel fühlen, wurden jedoch fast immer Gewinn und Gewinnen im Zusammenhang genannt bzw. sinngemäß gleichgesetzt.

Wie erklärt es sich nun, daß sich Videospieler häufiger ärgern als die

1) vgl. Tabelle 79, S. 105

anderen Spieler?

Wie eben bereits erläutert, sind Videospieler in stärkerem Maße als die anderen Spieler im Spiel leistungsorientiert. Bei ihnen hat das Motiv, den Automaten zu beherrschen, die Konzentration zu fördern, eine hohe Punktzahl zu erreichen und die Geschicklichkeit zu trainieren, größere Relevanz als in den anderen Spielergruppen.

Bei den Videospielern verliert das Spielen mehr als bei den Alles- oder Flipperspielern das spielerische Element der Zweckfreiheit. Sie möchten im Spiel eine Leistung erbringen, und wenn sie diese nicht erbringen können, äußern sie die Reaktion, die sie auch im normalen Leben äußern, wenn sie eine Leistung nicht erbracht haben, nämlich Ärger und Frustration.

Dazu ein Videospieler:

"Ich spiele unter anderem deshalb so gern an dem Automaten, weil ich es da in der Hand habe, was passiert, ob ich gewinne oder nicht oder was überhaupt passiert. Spiele, bei denen der Erfolg vom Zufall abhängt, machen mir keinen Spaß. Deshalb ginge ich auch nie in eine Spielbank. Für mich ist es wichtig, daß ich das Spiel beeinflussen kann. Wenn ich gewinne, ist es mein Erfolg, und wenn ich verliere, ist es mein Mißerfolg. Darüber ärgere ich mich dann auch entsprechend.... Wenn es mir nach ging, würde ich dann weiterspielen, bis ich gewonnen habe, ich kann das einfach nicht haben, wenn ich dann aufhören muß. Wenn ich dann die Leistung erbracht habe, ist es gut."

Ein anderer Videospieler, der ebenfalls den Vorteil der Videospiele in der Möglichkeit der Beeinflussung des Spielablaufs sieht, sagt dazu:

"Bei den Videospielen fühle ich mich hektisch. Man verliert ja immer. Wenn man da 1,00 DM 'reingeworfen hat, ist man nach 5 Sekunden oder nach einer halben Minute schon total besiegt. Das ist sehr frustrierend. Für mich jedenfalls! Deshalb habe ich zeitweise auch schon 'mal aufgehört, an den Videogeräten zu spielen, weil ich nachher immer eine Zeit lang gereizt war."

Auf die Frage, was er dann tue, wenn er nach dem Spielen gereizt sei, berichtete der Proband:

"Garnichts, was soll ich dann tun? Das dauert ja auch nur 5 Minuten, dann ist es ja wieder vorbei."

Ein anderer, selten spielender Videospüler:

"Ich glaube bei den Videospielen baust du ganz schön Aggressionen auf. Wenn du spielst und du wirst immer erschossen, verlierst immer gegen den Automaten, das ist ein ganz schöner Stress."

Auch dieser Proband berichtete, daß sich die "Aggressionen" ein paar Minuten nach Beendigung des Spiels verflüchtigt haben. Insgesamt 14 Probanden berichten, daß sie ihren Ärger über das verlorene Spiel sofort abreagieren.

Tabelle 80

Wie reagieren Sie diese Spannung, die sich nach verlorenem Spiel aufgebaut hat, wieder ab?

	Total	A	F	G	V
durch Schimpfen	7	2	1	1	3
durch auf den Automaten Schlagen oder Treten	7	2	2	1	2
auf Ansprache reagiere ich dann gereizt	13	3	3	2	5
überhaupt nicht	7	2	4	-	1
	34	9	10	4	11

7 Probanden schimpfen nach verlorenem Spiel laut herum, 7 Probanden schlagen auch schon mal auf den Automaten, um ihre Wut abzureagieren oder treten gegen den Automaten. Diese Aussagen der Spieler können durch Beobachtungen, die vor dem Ansprechen der Spieler gemacht werden, bestätigt werden. Auffallende Unterschiede zwischen den Spielergruppen konnten nicht festgestellt werden.

Insgesamt 55 Spieler spielen erst garnicht, wenn sie ärgerlich, gereizt oder schlecht gelaunt sind, weil sie entweder keine Lust zum Spielen haben oder ohnehin verlieren wie sie aus Erfahrung wissen. Wie aus den Interviews deutlich wird, intensivieren sich die Gefühle, die die Spieler vor Beginn des Spiels haben, oft durch das Spielen sowohl in positiver wie in negativer Hinsicht.

Dazu ein Videospieler:

"Ich habe ja die Macke mit den 10,00 DM. Und man sieht genau an der Zeit, die ich da in der Spielhalle verbringe, wie ich irgendwie in Form bin, auch seelisch. Es wird ja oft genug gesagt, diese Dinger machen aggressiv. Ich bin ganz gegenteiliger Meinung, daß die Apparate die Ursache der Aggressivität sind, sondern ich stelle fest, es gibt Tage, da komme ich 'rein, hab' irgendwie Wut im Bauch, dann habe ich gegen den Apparat keine Chance. Er macht mit mir, was er will, mal so im übertragenen Sinne gesagt, d. h. also meine Verkrampfung und Aggression, die ich in die Maschine 'reinstecke, wird mir nicht gedankt, ich kriege also kein Freispiel, ich mach' katastrophale Fehler, bin unkonzentriert und so. Da bin ich auch schnell wieder draußen. Natürlich sind dann meine Aggressionen verstärkt. Ich darf an so einem Tag nicht in die Spielhalle gehen, weil ich dann mit so einem Kopf wieder herauskomme. Wenn ich aber ein gutes Gefühl habe, irgendwie guter Laune bin und so, locker bin und dann 'reingehe, kriege ich auch meine Freispiele und mache Sachen, wo ich mir selber auf die Schulter klopfen kann und sagen kann, das war irgendwie gut. Dann macht das auch Spaß, da bin ich vorher nicht aggressiv und nachher noch viel weniger aggressiv."

Es fällt auf, daß Probanden, die sich, wenn sie verloren haben, ärgern, die Gleichen sind, die sich auch ärgern, wenn sie beim Kartenspielen oder Schachspielen verloren haben. Von den 14 Testpersonen, die ihre Wut über das verlorene Spiel durch lautes Schimpfen oder Schlagen auf den Automaten abreagieren, berichten 10 Spieler, daß sie beim Karten- oder Schachspiel gelegentlich aus Wut die Karten oder Schachfiguren durch die Gegend werfen, wenn sie sich ärgern.

Tabelle 81

Was tun Sie, wenn Sie beim Spiel verloren haben?

	Total	A	F	G	V
Karten oder Spielfiguren herumwerfen	10	3	2	3	2
äußerlich zwar ruhig, aber innerlich ärgerlich sein	22	5	9	1	7
laut schimpfen	16	7	3	2	4
äußerlich und innerlich unverändert bleiben	14	3	6	3	2
	62	18	20	9	15

Insgesamt gesehen fällt auf, daß die Probanden, die sowohl Karten als auch am Automaten spielen, das Kartenspielen ernster nehmen als das Automaten spielen und, wenn sie verlieren, auch entsprechend ärgerlich reagieren. Aus alledem ergibt sich, daß das Spiel am Automaten nicht zu aggressiven Handlungsweisen führt, die über das normale, im täglichen Leben bei Wut praktizierte Verhalten hinausgehen.

Zusammenfassung

Allesspieler spielen in erster Linie aus Freude am Spielen. Danach erst ist das Gewinnen für sie wichtig und der Spannungseffekt.

Für Flipperspieler ist die weitaus größte Spielmotivation die Gemeinsamkeit des Spielens, die Geselligkeit, danach erst kommt Freude am Spielen und das Training von Geschicklichkeit und Reaktion.

Flipperspieler spielen jedoch auch häufiger als andere Automatenspieler, um Langeweile zu überbrücken. Es handelt sich dabei jedoch nur um selten spielende Probanden, die gerade in dieser Spielerguppe besonders häufig vertreten sind. Flipperspieler spielen fast ausschließlich mit Spielpartnern.

Schon aus der Tatsache heraus, daß der Geldspielautomatenspieler den Geldspielautomaten, der im Vergleich zu den anderen Unterhaltungsautomaten dem Spieler weniger Möglichkeiten läßt, sich spielerisch zu entfalten, bevorzugt - vor der Expansion der Videoautomaten stellte sich die Situation diesbezüglich natürlich anders dar -, läßt sich schließen, daß es dem Geldspielautomatenspieler mehr darum geht, gerade auf das Ziel, das Gewinnen, zuzusteuern und sich vorher nicht in "spielerischen Nebensächlichkeiten" zu ergehen. Diese Vermutung wurde durch die Interviews bestätigt. Geldautomatenspielern kommt es nach ihren eigenen Aussagen hauptsächlich auf das Gewinnen an, weniger auf den Gewinn. In zweiter Linie spielen sie aus Freude am Spielen und an der Spannung. Andere Aspekte sind für sie weitgehend uninteressant.

Videospieler werden durch verschiedene Spielkriterien in etwa gleich hohem Maße zum Spielen motiviert:

dem Wunsch zu gewinnen, den Automaten zu beherrschen, die Geschicklichkeit und Reaktion zu trainieren und aus Freude an der Spannung. Um Ihre Spielleistungen zu verbessern, spielen viele Videospieler auch allein gegen den Automaten.

Während des Spiels fühlen sich alle Spieler angespannt, nach gewonnenem Spiel entspannt. Nach verlorenem Spiel fühlen sich 34 Spieler aggressiv bzw. verärgert. 14 dieser Spieler reagieren ihre Spannung sofort durch Schimpfen oder "Auf den Automaten Schlagen" ab. Diese Verhaltensweise übersteigt jedoch nicht das Maß an aggressiver Äußerung wie sie täglich durch Reaktion auf andere Aggressionen erfolgt. Nur eine geringe Zahl von Spielern fühlt sich nach verlorenem Spiel versucht, weiterzuspielen. Die Spieler, die sich, obwohl sie verloren haben, entspannt fühlen, gehören zu den häufig Spielenden. Die Spannung während des Spiels und die darauffolgende Entspannung sind proportional zueinander. Auffälligkeiten können diesbezüglich in keiner Spielergruppe festgestellt werden.

Selten spielende Probanden bleiben nach dem Spiel meist unverändert aufgrund ihres geringen Engagements. Grund für Ärger und Aggressionen sind für die meisten Spieler die Unterlegenheit dem Spielpartner gegenüber. Auffallend sind hier die Videospieler, die sich besonders stark beim Spiel einsetzen, da sie weitgehendere Vorstellungen und Erwartungen damit verbinden. Es wird von den Videospielern immer wieder betont, daß es ihnen wichtig ist, Einfluß auf den Spielablauf zu nehmen und nicht dem Zufall ausgeliefert zu sein.

Die meisten Testpersonen spielen nicht am Automaten, wenn sie mißgelaunt oder reizbar sind, weil die Gefühle, die die Spieler vor dem Spiel haben, sich meist durch das Spiel intensivieren. Es konnte nur ein Fall, der im folgenden noch ausführlich beschrieben werden wird, beobachtet werden, in dem durch das Automatenspiel Unlustgefühle und Aggressionen abgebaut werden können.

XIII. Die Bereitschaft der Probanden, aggressive Verhaltensweisen zu zeigen

Wie oben bereits festgestellt, reagieren beim Automatenspiel nur 7 Spieler in der Weise aggressiv, daß sie auf den Spielautomaten schlagen, wenn sie verloren haben, und 7 weitere Spieler äußern sich durch lautes Schimpfen

fen¹⁾. 10 Probanden werfen die Spielfiguren bzw. Karten durch die Gegend, wenn sie beim Karten-, Gesellschafts- oder Schachspiel verlieren und 16 Probanden schimpfen laut. Es fällt also auf, daß weitaus mehr Testpersonen aggressiv werden und reagieren, wenn sie beim Kartenspielen oder bei Gesellschaftsspielen oder beim Schach verlieren als wenn sie beim Automaten spiel verlieren. Die meisten der Probanden, die sowohl am Automaten als auch Karten spielen, berichteten auch, daß sie beim Kartenspielen weitaus engagierter sind als beim Spiel am Automaten. Unter diesem Aspekt ist auch die stärkere Reaktion auf ein verlorenes Kartenspiel zu sehen. Auffallende Unterschiede zwischen den einzelnen Spielergruppen sind hier nicht festzustellen.

Mit den folgenden Fragen soll ermittelt werden, ob sich die Spielergruppen außerhalb der Spielsituation in ihrer Bereitschaft, Aggressionen zu äußern, unterscheiden.

Wie reagieren die Probanden nun in Situationen, in denen die Frustration nicht durch das verlorene Spiel evoziert wird, sondern durch Mißerfolge im täglichen Leben?

Tabelle 82

Wie reagieren Sie auf Mißerfolge?

	Total	A	F	G	V
wütend	14	5	4	2	3
ich trinke mehr	12	4	4	2	2
ich spiele mehr	4	2	-	-	2
ich ziehe mich in mich zurück	18	5	7	3	3
keine Reaktion	6	-	2	1	3
ich kann mich an keinen Mißerfolg erinnern	8	2	3	1	2
	62	18	20	9	15

Insgesamt 8 Probanden können sich an keinen Mißerfolg in ihrem Leben er-

1) vgl. Tabelle 80, S. 108

innern. 54 Probanden hingegen fällt teilweise erst nach längerem Nachdenken eine solche Situation, die sie in letzter Zeit erfahren haben, ein. Als Mißerfolge werden ein nicht bestandenenes Examen betrachtet, die Unfähigkeit sich der selbst gewählten Ideologie entsprechend zu verhalten, oder das Unvermögen, Schwierigkeiten im zwischenmenschlichen Bereich zu lösen.

Wie reagieren die Probanden nun auf dieses Unvermögen, die Unfähigkeit, die Mißerfolge schlechthin?

Insgesamt 14 Probanden reagieren wütend, 12 Spieler trinken mehr und nur 4 Probanden spielen mehr.

Dazu ein Allesspieler:

"Manchmal denkst du: "Was hat das alles für einen Sinn? Du gehst morgens zur Arbeit, abends gehst du wieder nach Hause. Ein Mal im Jahr fährst du in Urlaub und es ist immer dasselbe. Das ganze Leben lang." Dann überlegst du dir das manchmal. Aber nach ein paar Stunden oder nach einem Tag ist das wieder vorbei. In so Situationen trinke ich dann mehr und spiele auch häufiger Karten und am Automaten."

Anders als dieser Allesspieler berichten viele Probanden von sich aus, daß sie, wenn sie in irgendeiner Weise deprimiert sind oder wütend, "alles tun, nur nicht Spielen", da sie dann ohnehin verlieren würden und außerdem auch dazu keine Lust hätten.

Eine häufig genannte Reaktion auf Frustration ist die Betäubung mit Alkohol.

Ein Flipperspieler dazu:

"Wenn ich so einen richtigen Frust habe, ziehe ich mir ein paar Bier rein, dann sieht alles schon viel besser aus. Dann geht alles schon viel besser und ich trinke noch ein paar Bier. Dann ist auf einmal alles ganz einfach und ich verstehe mich selbst nicht mehr, wieso ich vorher so deprimiert war."

Auffallende Unterschiede zwischen den Spielergruppen hinsichtlich aggressiver Reaktionen sind auch hier nicht festzustellen. Insgesamt 9 Probanden ertränken ihre Frustration auf eine erlittene Herabsetzung in Alkohol, keine Testperson spielt mehr als sonst. Jedoch 21 Probanden reagieren wütend und 9 bleiben zwar äußerlich ruhig, hegen aber Rachegeanken.

Ein Videospieler:

"Ich erinnere mich noch an eine Situation, in der ich mich sehr gedemütigt gefühlt habe, als mein Vater mich durchgemöbelt hat, nachdem ich ihm nicht gesagt habe, daß ich eine 5 in Deutsch geschrieben hatte. Nach einem großen Krach bin ich dann von zuhause abgehauen. Ich bin dann zwar wieder zurückgekehrt, hatte mir aber vorgenommen, mir absolut nichts mehr gefallen zu lassen und es ihnen gegebenenfalls auch heimzuzahlen. Verprügelt wurde ich dann jedenfalls nicht mehr."

Bei Auseinandersetzungen äußern insgesamt 27 Spieler ihre Aggressionen, 12 Probanden sind zwar wütend, bewahren aber äußerlich die Ruhe. Weitere 13 Spieler reagieren ruhig und sachlich. Auch hier tritt keine Spielergruppe auffällig hervor. Auch nach Alkoholgenuß, der bekanntlich enthemmend wirkt, indem er die Kontrollfähigkeit des Einzelnen herabsetzt, sodaß vorhandene Emotionen ungehinderter nach außen treten können, reagiert keine Spielergruppe in auffallender Weise mit aggressiven Verhaltensweisen.

Tabelle 84

Erinnern Sie sich an eine Auseinandersetzung in letzter Zeit? Wie haben Sie sich da verhalten?

	Total	A	F	G	V
aggressiv	27	8	6	5	8
ruhig und sachlich	13	4	5	2	2
entgegenkommend	4	3	1	-	-
äußerlich ruhig, aber innerlich wütend	12	2	5	2	3
ich bin einfach gegangen	6	1	3	-	2
	62	18	20	9	15

Tabelle 85

Wie reagieren Sie auf Alkohol?

	Total	A	F	G	V
aggressiv	15	4	3	3	5
euphorisch	29	10	13	2	4
ruhebedürftig	10	1	4	2	3
unverändert	1	1	-	-	-
ich trinke keinen Alkohol	7	2	-	2	3
	62	18	20	9	15

Aggressiv werden insgesamt 15 Probanden auf Alkohol. Lediglich 5 Videospieler reagieren im Vergleich zu 4 Allesspielern, 3 Geldautomatenspielern und 3 Flipperspielern etwas aggressiver.

Auffallend ist jedoch, daß insgesamt 17 Spieler in alkoholisiertem Zustand schon einmal eine Auseinandersetzung hatten, obwohl nur 12 nach eigenen Angaben aggressiv reagieren¹⁾.

Tabelle 86

Hatten Sie in alkoholisiertem Zustand schon einmal eine Auseinandersetzung?

	Total	A	F	G	V
ja	17	6	7	2	2
nein	38	10	13	5	10
	55	16	20	7	12

Weiterhin fällt auf, daß 5 Videospieler zwar der Meinung sind, auf Alkohol leicht aggressiv zu werden, jedoch nur 2 Videospieler Auseinandersetzungen hatten. Nach eigenen Angaben haben 4 Allesspieler bzw. 3 Flipperspieler, nachdem sie Alkohol getrunken haben, die Erfahrung gemacht, daß sie dann leichter aggressiv reagieren, jedoch 6 Allesspieler bzw. 7 Flipperspieler berichten, daß sie schon einmal in Auseinandersetzungen

1) vgl. Tabelle 85

verwickelt waren. Berücksichtigt man beide Aussagen der Spieler, also sowohl hinsichtlich ihrer Reaktion auf Alkohol als auch auf die in alkoholisiertem Zustand erlebten Reaktionen, und nimmt man jeweils in jeder Gruppe die größte Zahl der Probanden, die auf Alkohol in irgendeiner Form aggressiv reagieren, so ergeben sich zwischen den Spielergruppen praktisch keine Unterschiede mehr:

33,3 % der Alles-, Geld- und Videospieler sowie 35 % der Flipperspieler reagieren nach Alkoholgenuß leichter aggressiv.

Als aggressiv werden hier Verhaltensweisen bezeichnet, wie sie etwa von folgenden Spielern beschrieben werden:

Ein Geldautomatenspieler:

"Normalerweise bin ich ein friedlicher Mensch. Aber wenn ich 'was getrunken habe, braucht mich nur einer schief anzusehen und schon geht's los. Da schlage ich auch schon 'mal schneller zu."

Ein Allesspieler:

"Ich vertrage jede Art von Alkohol außer Whisky und Rum. Danach fange ich mit jedem Krach an, ob er will oder nicht. Deshalb trinke ich in letzter Zeit auch nur noch Wein.... Zu handgreiflichen Auseinandersetzungen ist es daher noch nicht gekommen."

Ein Videospieler:

"Wenn ich etwas zu viel getrunken habe, werde ich immer zuerst lustig. Das kann aber plötzlich ins Gegenteil umschlagen, wenn einer auch nur ein falsches Wort sagt. Dann sage ich erst 'mal, was ich schon längst 'mal sagen wollte. Ich habe auch aus Wut anderen schon ein paar Mal dann ein Bier übergeschüttet."

Es ist also festzuhalten, daß keine Spielergruppe durch ihre Bereitschaft, Aggressionen zu zeigen, besonders hervortritt. Ebenfalls konnte nicht festgestellt werden, daß die Spieler ihre Frustration durch Spielen kompensieren wollen, indem sie häufiger spielen. Es ist vielmehr zu beobachten, daß die Testpersonen, wenn sie deprimiert, frustriert oder angespannt sind, weniger als gewöhnlich spielen.

Zusammenfassung

Hinsichtlich ihrer Reaktion auf Frustration unterscheiden sich die Probanden der verschiedenen Spielergruppen nicht.

Keine Gruppe fällt durch besonders aggressive Verhaltensweise auf. Durch ihre geringe Zahl unbedeutend ist die Zahl der Probanden, die durch häufigeres Automaten spielen ihre Spannung und Frustration kompensieren wollen.

XIV. Kritik der Testpersonen an Unterhaltungsautomaten und Unterschiede zwischen Kriegsspielautomatenspielern und Kriegsspielautomatengegnern.

Wie bereits am Anfang der Untersuchung erwähnt wurde, spielen die meisten Probanden außer an dem von ihnen bevorzugten Automaten auch noch an anderen Automaten. Insgesamt 44 Spieler spielen außer an ihrem Lieblingsgerät auch noch an anderen Automaten bzw. andere Automaten Spiele. 18 Probanden spielen nur an dem von ihnen bevorzugten Automaten. 9 dieser 18 Spieler sind Flipperspieler.

Tabelle 87

Spiele Sie außer an den von Ihnen bevorzugten Automaten gelegentlich noch an anderen Automaten?

	Total	A	F	G	V
ja	44	18	11	2	13
nein	18	-	9	7	2
	62	18	20	9	15

Welche Argumente führen diese Probanden nun für ihren Lieblingsautomaten bzw. die anderen Spielautomaten an?

Ein Argument, das sowohl von Flipperspielern als auch von Videospielern, die zwar auch gelegentlich an Geldspielautomaten spielen, jedoch nicht so häufig wie sie flippern, gegen Geldspielautomaten vorgebracht wird, ist, daß sie langweilig seien und man zu wenig Möglichkeiten der Beein-

flussung des Spielablaufs habe.

Ein Videospieler sagt dazu:

"Bei Geldspielautomaten kann man nur Geld einwerfen und dann auf 5 Knöpfe drücken und dann nur abwarten, was passiert, ob du Glück hast und Geld gewinnst oder nicht. Während bei Flipper- und Videospielen du dich noch aktiv betätigen kannst, kannst du das bei Geldspielgeräten eben nicht machen."

Weiterhin scheuen viele Spieler das Risiko des Geldverlustes.

Ein Videospieler dazu:

"In Geldspielautomaten habe ich schon öfters ein paar Mark 'reingeschmissen, auch ein paar Mark gewonnen. Aber im Augenblick habe ich da kein Interesse d'ran, 'was 'reinzuschmeißen. Ich sehe effektiv, daß kein Gewinn zu machen ist und deshalb lasse ich es sein. Vom Interesse her ist es so: Als Spielertyp guckt man sich das so 'mal gerne an, wie die anderen das so machen. Aber ob jetzt eine Zahl 'rauskommt oder sonst 'was, man guckt es sich eben an und hofft, daß es jetzt 'mal klappt, auch wenn man nicht mitspielt. Aber weil ich es selber sehe, daß es meistens Minus gibt, spiele ich nicht daran. Mir ist einfach das Risiko des Verlustes zu groß."

Ein Flipperspieler:

"Ich habe keine Lust gegen so eine komische Technik anzuspielen. Außerdem spiele ich da allein d'ran. Und irgendwie traue ich diesen Automaten nicht. Ich behaupte nach wie vor, daß es immer erst dann Gewinne gibt bzw. die dann auf Gewinn schalten, wenn genug im Speicher 'drin ist."

Insgesamt am wenigsten beliebt bei den Probanden sind die Geldspielautomaten, am beliebtesten der Flipper: Keiner der Probanden sprach sich gegen das Flippern aus. Videospielern gefällt das Videospiel am besten, bei dem sie am meisten Erfolg haben, das, wie bereits erwähnt, jedoch nicht so einfach sein darf, daß es innerhalb kurzer Zeit beherrscht wird, jedoch auch nicht so kompliziert sein darf, daß der Spieler infolge dauernder Mißerfolgserlebnissen die Lust verliert. Einige Probanden, die nur flippern, wenden sich jedoch gegen Videospiele im allgemeinen aus den verschiedensten Gründen:

Eine Flipperspielerin dazu:

"Die Videoautomaten sind mir zu stressig und zu schnell. Und ich spiele nicht gerne gegen den Automaten, also der menschliche Kontakt fehlt."

Eine Geldspielautomatenspielerin sagt:

"Mir ist das alles zu technisch. Wenn heute Computer schon in der Arbeitswelt einen so großen Raum einnehmen, finde ich das traurig genug. Aber ich sehe nicht ein, daß ich mich in meiner Freizeit auch noch damit umgeben soll. Außerdem sprechen diese Automaten mich auch nicht richtig an. Ich spiele lieber Spiele, an denen ich unmittelbar beteiligt bin und nicht erst über den Umweg über die Technik. Beim Geldspielautomaten ist das etwas anderes."

Ein Flipperspieler sagt dazu:

"Ich spiele nicht gern an Videogeräten, weil es zu teuer wäre, um so weit zu üben, daß man da was davon hätte, irgendwie einen Erfolg oder so. Und dann finde ich sie auch irgendwie uninteressant, da nur auf 2 Knöpfe zu drücken. Irgendwie läuft da für mich nichts reales ab. Das ist halt irgendein Computer, wo sich etwas vollzieht. Aber beim Flippern ist zum Beispiel eine Kugel, die man genau steuern kann, wo man hin will. Das ist bei den anderen nicht so."

Häufig setzen die Probanden auch Videospiele mit Kriegsspielen gleich und sprechen sich damit eigentlich nicht gegen Videospiele, sondern gegen Kriegsspiele aus:

"Beim Flippern ist der Hintergrund ein ganz anderer als beim Videoautomaten. Ich zerstöre nichts, ich mache nichts kaputt. Am Videoautomaten würde ich grundsätzlich nicht spielen. Das ist ein rotes Tuch für mich, da ginge ich nie d'ran. Ich weiß zwar nicht, um welche Arten von Automaten es da geht, aber irgendwie können die Leute da einen Weltraumkrieg selber machen und nachvollziehen und mit eingreifen und fremde Planeten zerstören und das wirkt sich mit Sicherheit auf die Psyche aus, insofern, daß die Leute das vielleicht ganz toll finden, allein die Vorstellung, man könnte 'was zerstören. Das wird dann dadurch gefördert. Das ist jugendgefährdend, finde ich. Das fördert Aggressionen."

Viele Probanden wissen oft garnicht so genau, was Kriegsspielautomaten sind, insbesondere Science-fiction-Spiele werden recht oft nicht als solche erkannt. Daß Kriegsspielautomaten einen negativen Einfluß haben, glauben die Probanden aus allen Spielergruppen und diese Probanden spie-

len teilweise aus diesem Grund nicht an Kriegsspielautomaten.

So spielen 3 Allesspieler und 2 Videospieler zwar Comic-games, jedoch keine Kriegsspiele, 13 Flipperspieler und 3 Geldautomatenspieler spielen nicht an Kriegsspielautomaten.

Tabelle 88

Spielen Sie an Kriegsspielautomaten?

	Total	A	F	G	V
ja	41	15	7	6	13
nein	21	3	13	3	2
	62	18	20	9	15

Alle Testpersonen, die nicht an Kriegsspielautomaten spielen, lehnen diese bewußt ab. Selbst Probanden, die überhaupt nicht an Videogeräten spielen, und die infolgedessen persönlich garnicht mit dieser Frage der Kriegsspielautomaten konfrontiert werden und konfrontiert sind, verfügen über eine ablehnende Meinung hinsichtlich der Kriegsspielautomaten.

Eine Flipperspielerin sagt dazu:

"Da habe ich wirklich eine Ablehnung gegen, also gegen die Verharmlosung von Gewalt. Gewalt dann in so einem Spiel zum Vergnügen zu machen. Wo dann Männchen in die Luft fliegen, wenn man getroffen hat und dann soll man noch ein Erfolgserlebnis dabei haben, das finde ich sehr schlecht. Da habe ich auch sehr schnell Assoziationen. Ich lehne auch, genau wie ich so die Verharmlosung von Gewalt und diese grausamen Filme ablehne, die Kriegsspielautomaten ab."

Die immer wiederkehrenden Argumente gegen Kriegsspielautomaten sind Verharmlosung von Gewalt und Zerstörung. Ablehnung dagegen, daß Krieg zum Gegenstand eines Spiels gemacht wird. Es fällt auf, daß alle weiblichen Probanden sich gegen Kriegsspielautomaten aussprechen. Von den 7 weiblichen Probanden spielen 4 auch an Videogeräten. Diese 4 Spielerinnen wenden sich weitaus massiver gegen Kriegsspielautomaten als die meisten männlichen Spieler. Sie argumentieren ausführlicher und vor allem unaufgefordert. Das Stichwort "Kriegsspielautomaten" reicht aus, um eine so-

fortige Reaktion auszulösen, während die männlichen Probanden meist erst auf Nachfragen Argumente liefern.

Eine Allesspielerin dazu:

"Grundsätzlich finde ich Kriegsspielautomaten sowieso nicht gut. Nicht weil ich jetzt ein unheimlich friedensaktiver Mensch bin oder so was, aber unter dem Aspekt, daß es genügend andere Symbolwerte gibt, brauchen sie nicht auf Kriegsspielautomaten auszuweichen, obwohl die Automaten ja meistens darauf ausgehen: Du schießt irgend'was ab, grundsätzlich. Da gibt es doch das Spiel mit dem King-Kong, das finde ich dann noch witziger, als wenn du jetzt einfach an so einer Startrampe sitzt und sollst irgendwie Städte verteidigen gegen Angriffe aus dem All. Das finde ich also doof!"

Diese Probandin, die in einem Nebensatz erwähnt, daß sie kein besonders "friedensaktiver Mensch" sei, gehört zu den 11 Probanden, die Kriegsspielautomaten ablehnen, ohne sich besonders für den Frieden oder politische Verständigung einsetzen.

Tabelle 89

Von den Kriegsspielautomatengegner sind:

	Total	A	F	G	V
aktive Mitglieder der Friedensbewegung	4	-	3	-	1
Mitglieder extrem linker Gruppen	6	-	5	-	1
politisch nicht oder in einer Partei der Mitte engagiert	11	3	5	3	-
	21	3	13	3	2

10 Probanden, die gegen Kriegsspielautomaten sind, setzen sich nach eigener Angabe für den Frieden oder für eine "gewaltlose Veränderung" - so ein Flipperspieler - der Gesellschaft ein. 5 dieser Probanden sind aktive Anhänger der Friedensbewegung, 4 sind Mitglieder linksorientierter Gruppen, 1 Proband, der sich selbst als Aussteiger bezeichnet, beabsichtigt wieder nach Indien zu gehen, weil ihm hier das Leben "zu hart und zu kämpferisch und friedlos" ist.

Haben nun Spieler, die auch an Kriegsspielautomaten spielen, eher die Bereitschaft, aggressive Verhaltensweisen zu zeigen?

Um das festzustellen, sollen als Kriterien die Freude am Schießen, die Frage nach der Ableistung der Wehrpflicht, die Freude am Schachspiel, am Kegeln und der bevorzugten Sportart herangezogen werden. Es wird oft behauptet, daß Kriegsspielautomatenspieler sich mit dem Spiel in solchem Maße identifizieren, daß sie sich selbst als Akteur des Spieles sehen, z. B. als Bomberpiloten, der Flugzeuge abschießt und U-Boote versenkt. Von den 21 Kriegsspielautomatenspielern erklärte nur 1 Proband, sich selbst in die Person des Zerstörers zu versetzen. Ist es nun so, daß Kriegsspielautomatengegner in der Realität nun weniger Freude an aggressiven Handlungen haben als Spieler, die auch an Kriegsspielautomaten spielen?

Als aggressive Handlung kann das Schießen mit einer Waffe betrachtet werden. Von den 62 Probanden sind 21 Spieler gegen Kriegsspielautomaten. Insgesamt haben 40 Probanden schon einmal mit einer Waffe geschossen, entweder bei der Bundeswehr oder bei sonstiger Gelegenheit.

Tabelle 90

Haben Sie schon einmal mit einer Waffe geschossen?

	Total	A	F	G	V
ja	40	10	13	4	13
nein	22	8	7	5	2
	62	18	20	9	15

Unter diesen 40 Probanden, die schon einmal geschossen haben, befinden sich 16 Kriegsspielautomatengegner.

Tabelle 91

Von den Kriegsspielautomatengegnern haben mit einer Waffe

	Total	A	F	G	V
schon einmal geschossen	16	2	9	3	2
noch nie geschossen	5	1	4	-	-
	21	3	13	3	2

Von den insgesamt 40 Probanden, die schon einmal geschossen haben, sind also 24 Kriegsspielautomatenspieler und 16 Kriegsspielautomatengegner.

Tabelle 92

Von den Kriegsspielautomatenspielern haben mit einer Waffe

	Total	A	F	G	V
schon einmal geschossen	24	8	4	1	11
noch nie geschossen	17	7	3	5	2
	41	15	7	6	13

Von den 24 Kriegsspielautomatenspielern, die schon einmal geschossen haben, hat das Schießen 18 Probanden Freude gemacht, 75 %.

Tabelle 93

Von den Kriegsspielautomatenspielern, die schon einmal geschossen haben, hat das Schießen

	Total	A	F	G	V
Freude gemacht	18	5	3	1	9
keine Freude gemacht	6	3	1	-	2
	24	8	4	1	11

Von den Kriegsspielautomatengegnern, 16 Probanden, die schon einmal geschossen haben, macht das Schießen 8 Spielern Freude, also 50 %.

Tabelle 94

Von den Kriegsspielautomatengegnern, die schon einmal mit einer Waffe geschossen haben, hat das Schießen

	Total	A	F	G	V
Freude gemacht	8	1	5	1	1
keine Freude gemacht	8	1	4	2	1
	16	2	9	3	2

Es muß bei diesen Zahlen jedoch berücksichtigt werden, daß sich unter den Kriegsspielautomatengegnern 7 weibliche Probanden befinden, die üblicherweise schon deshalb weniger Gelegenheit im Umgang mit Waffen haben, da bei ihnen die Wehrpflicht entfällt. Von diesen 7 weiblichen Spielern haben 4 schon einmal geschossen, 2 Probandinnen hat das Schießen Spaß gemacht.

Unter Berücksichtigung dieser Einschränkungen kann nicht festgestellt werden, daß Kriegsspielautomatengegner weniger Spaß empfinden beim Schießen als Kriegsspielautomatenspieler. 2 Kriegsspielautomatengegner betreiben das Schießen sogar als Sport: Ein Proband ist Mitglied in einem Schützenverein, ein anderer übt regelmäßig Bogenschießen.

Von den insgesamt 40 Spielern, die schon einmal geschossen haben, macht 26 Probanden das Schießen Freude.

Tabelle 95

Hat Ihnen das Schießen Freude gemacht?

	Total	A	F	G	V
ja	26	6	8	2	10
nein	14	4	5	2	3
	40	10	13	4	13

Es fällt auf, daß Videospieler weitaus mehr Spaß am Schießen haben als die Probanden der anderen Spielergruppen: 10, also 78 % der Videospieler, die schießen, haben Freude daran. Im Vergleich dazu 6, also 60 % der Allespieler, 8, also 61,5 % der Flipperspieler und 2, also 50 % der

Geldautomatenspieler.

Unter den 55 männlichen Spielern befinden sich 14 Probanden, die den Wehrdienst verweigert haben oder aber beabsichtigen, ihn zu verweigern.

Tabelle 96

Haben Sie den Wehrdienst verweigert oder beabsichtigen Sie, ihn zu verweigern?

	Total	A	F	G	V
ja	14	1	8	2	3
nein	41	15	9	6	11
	55	16	17	8	14

Von den 14 Probanden, die den Wehrdienst verweigert haben bzw. verweigern wollen, sind 6 Kriegsspielautomatengegner. Unter den insgesamt 14 männlichen Probanden, die gegen Kriegsspielautomaten sind, befinden sich also 6 Kriegsdienstverweigerer. 5 von ihnen haben Zivildienst geleistet, einer hat seine Wehrpflicht absolviert, führt aber nachträglich ein Verfahren, um als Kriegsdienstverweigerer anerkannt zu werden. 6 Kriegsspielautomatengegner, 42,9 %, haben also den Wehrdienst verweigert, im Verhältnis zu 8 Kriegsspielautomatenspielern, 19,5 %, die Kriegsdienstverweigerer sind.

Tabelle 97

Unter den Probanden, die den Wehrdienst verweigern, befinden sich:

	Total	A	F	G	V
Kriegsspielautomatenspieler	8	1	3	2	2
Kriegsspielautomatengegner	6	-	5	-	1
	14	1	8	2	3

Doppelt so viele Kriegsspielautomatengegner wie Kriegsspielautomatenspieler sind also Kriegsdienstverweigerer. Daraus läßt sich der Schluß ziehen, daß Kriegsspielautomatengegner aufgrund ihres ideologischen Bewußt-

seins, alles das, was mit Zerstörung - und sei es auch nur im Spiel - zusammenhängt, ablehnen und deshalb gegen Kriegsspielautomaten sind, jedoch nicht, weil sie eine geringere Bereitschaft haben, aggressive Verhaltensweisen zu zeigen. Gleichzeitig mit dem Argument gegen Kriegsspielautomaten wird in diesem Zusammenhang auch häufig Kriegsspielzeug genannt, das den gleichen negativen Einfluß auf Kinder wie Kriegsspielautomaten auf Jugendliche habe.

Und wie ist es mit dem Klassiker aller Kriegsspiele, dem Schachspiel, bei dem der Bauer dem König geopfert wird?

Insgesamt spielen 21 Probanden Schach¹⁾. Unter den insgesamt 21 Schachspielern befinden sich 14 Kriegsspielautomatengegner, also 66,6 %.

Tabelle 98

Von den Schachspielern sind:

	Total	A	F	G	V
Kriegsspielautomatenspieler	7	2	3	1	1
Kriegsspielautomatengegner	14	3	11	-	-
	21	5	14	1	1

Jedoch ist es keinem dieser Schachspieler bewußt, daß er ein Kriegsspiel spielt. Nur ein Videospieler, der auch gegen Kriegsspielautomaten ist, erklärte, ohne jedoch den Zusammenhang zu Kriegsspielen herauszustellen, folgendes:

"In der letzten Zeit verspüre ich eine gewisse Unlust, Schach zu spielen, weil doch dieses Zweikampfelement so stark ist, daß es einen ziemlich anspannt, und ich habe immer mit meiner Frau zusammen gespielt, und wir haben uns dabei ziemlich oft gestritten. Beim Schachspiel ist das Zweikampfelement so stark ausgeprägt, daß das eine größere Spannung schafft, als wenn man so in lockerer Runde Karten spielt und so, wie wir es machen, die wir es nicht so gut können, dauert das sehr lange und irgendwie doch ein erbittertes Gefühl ist und deshalb ist mir da die Anspannung zu groß, obwohl ich es gut finde, weil es eben extreme Anforderungen an Strategie und Taktik stellt und sicherlich das schwierigste und herausforderndste Spiel von allen ist. Aber ich habe eine gewisse Hemmschwelle, weil das doch wirklich ein so ganz hartes Gefecht bedeutet."

¹⁾ vgl. Tabelle 54, S. 72

Dieser Proband ist der einzige in dieser Untersuchung, der die Aggression, durch die das Schachspiel geprägt ist, bewußt empfindet und es aus diesem Grund nicht gerne spielt. Die anderen Testpersonen zählen Schach zu Gesellschaftsspielen, ohne daß sie sich dieses aggressiven Moments bewußt werden bzw. bewußt sind.

Gegner von Kriegsspielautomaten lehnen diese also nicht ab, weil sie eine geringere Bereitschaft haben, Aggressionen zu zeigen, sondern weil sie aufgrund eines bestimmten Bewußtseins alle kriegesischen und zerstörerischen Handlungen, sei es auch nur im Spiel, ablehnen.

Auch das Kegeln ist ein durchaus aggressives Spiel: Mit einem Kegelwurf sollen neun Spielfiguren umgeworfen und aus der Bahn geworfen werden. Das aggressive Moment des Kegeln wird noch dadurch verstärkt, daß der Kegel der menschlichen Gestalt, wenn auch stark vereinfacht, nachgebildet ist. Je höher die Trefferquote ist, um so besser ist der Spieler. Insgesamt 23 Spieler kegeln regelmäßig oder in unregelmäßigen Abständen, jedoch mindestens 6 Mal im Jahr.

Tabelle 99

Kegeln Sie?

	Total	A	F	G	V
ja	23	8	7	2	6
nein	39	10	13	7	9
	62	18	20	9	15

12 dieser Probanden, die kegeln, sind Kriegsspielautomatengegner, 11 Probanden spielen auch an Kriegsspielautomaten.

Tabelle 100

Von den Probanden, die regelmäßig kegeln, sind:

	Total	A	F	G	V
Kriegsspielautomatenspieler	11	6	1	-	4
Kriegsspielautomatengegner	12	2	6	2	2
	23	8	7	2	6

Auch dieses Zahlenverhältnis spricht dafür, daß Kriegsspielautomatengegner keine geringere Bereitschaft haben, Aggressionen zu äußern als die Probanden, die an Kriegsspielautomaten spielen, sondern der Grund für diese Haltung gegen Kriegsspielautomaten eine andere Ursache haben muß. Auffälligkeiten zwischen den verschiedenen Spielergruppen können nicht festgestellt werden.

Unter den Probanden, die Kriegsspielautomaten ablehnen, fallen die Flipperspieler auf: 12 der 21 Kriegsspielautomatengegner sind Flipperspieler. Wie bereits erwähnt, befinden sich unter den Kriegsspielautomatengegnern 11 Probanden, die politisch links extrem oder in der Friedensbewegung engagiert sind. 8 dieser Probanden sind Flipperspieler. Diese Orientierung der Probanden erklärt zu einem gewissen Teil die Haltung der Probanden gegenüber Kriegsspielautomaten. Zudem befinden sich unter den Flipperspielern in größerer Zahl Probanden mit höherem Bildungsniveau, das üblicherweise ein größeres Problembewußtsein mit sich bringt. Diese beiden Komponenten erklären somit auch die bei den Flipperspielern häufiger vorhandene Ablehnung gegen Kriegsspielautomaten.

Von den 41 Testpersonen, die an Kriegsspielautomaten spielen, spielen insgesamt 11 Probanden an Kriegsspielautomaten, obwohl sie diese ablehnen.

Tabelle 101

Von den Probanden, die an Kriegsspielautomaten spielen, lehnen

	Total	A	F	G	V
Kriegsspielautomaten ab	11	4	6	-	1
Kriegsspielautomaten nicht ab	30	11	1	6	12
	41	15	7	6	13

Einige dieser Testpersonen, die an Kriegsspielautomaten spielen und denen das auch Spaß macht, versuchen sich, ohne von dem Interviewer danach gefragt worden zu sein, dafür zu rechtfertigen.

So ein Videospieler:

"Ganz wohl ist mir dabei nie, weil man das in eine bestimmte Richtung rücken könnte. Man fühlt selbst immer, daß das ein bißchen anrüchig ist. Vor allem, weil man selbst sagt, man solle den Kindern kein Kriegsspielzeug kaufen.... Man fühlt sich doch selbst gegenüber verpflichtet, wenn man so pazifistische Theorien vertritt, daß man dann selbst nicht diesen Neigungen verfällt, da selbst in Situationen zu kommen, wo man selbst zerstört. Aber innerlich rechtfertigt man das doch immer damit, daß das doch halt ein Spiel ist, und daß man sich vielleicht damit abregiert, und daß man das in der Realität doch nie machen würde. Man hat dann aber das blöde Gefühl, wie würde das jetzt sein, wenn du in Wirklichkeit in der Situation wärst: Würdest du dann auch den Knopf drücken?"

Derselbe Proband erzählt dann, daß er sehr gerne mit dem Luftgewehr auf Zielscheiben schießt, aber auch das rechtfertigt er sofort damit, daß das Schießen für ihn ein "Schlüsselerlebnis" gewesen sei:

"Auf dem rechten Auge kann ich sehr schlecht sehen. Und ich habe früher, wie das halt so üblich ist, immer mit rechts geschossen. Und ich habe also immer schrecklich daneben gehauen. An den Schießbuden war das immer eine Kathastrophe. Und dann habe ich irgendwann 'mal mit links angelegt und da bekam ich Kinn und Korn 'mal übereinander und habe alles heruntergeschossen. Das war für mich ein so tolles Erfolgserlebnis, das hat mich dann auch nicht mehr losgelassen.... Es war genau so beim Bogenschießen. Da habe ich dann auch astrein geschossen. Und es ist wie in jeder anderen Sportart, wenn du merkst, daß du gut d'rin bist und auch Anerkennung kriegst, übst du dich auch weiter darin."

Auch bei diesem Probanden ist wieder zu erkennen, daß ihm sowohl das Schießen als auch das Spielen am Kriegsspielautomaten Spaß macht, obwohl das eigentlich nicht sein dürfte, "wenn man so pazifistische Theorien" vertritt.

Ein weiterer Hinweis darauf, daß Kriegsspielautomatengegner keine geringere Bereitschaft haben, Aggressionen zu äußern als Kriegsspielautomatenspieler, bieten die von den Spielern ausgeübten Sportarten: Von den insgesamt 10 Probanden, die "aggressive Sportarten" wie Karate und Judo betreiben, sind 8 Probanden Kriegsspielautomatengegner.

Tabelle 102

Von den Probanden, die regelmäßig Karate und Judo betreiben, sind:

	Total	A	F	G	V
Kriegsspielautomatenspieler	2	-	-	-	2
Kriegsspielautomatengegner	8	2	5	-	1
	10	2	5	-	3

Ein weiterer Proband, ebenfalls Kriegsspielautomatengegner, übt regelmäßig Kendo. Wenn auch hinter den Sportarten Judo und Karate eine durchaus nicht aggressive Denkhaltung und Denkrichtung steht, sondern eine östliche Philosophie, deren Zielrichtung bei diesen Sportarten das konstruktive Zusammenspiel zweier energetischer Kräfte ist, so können sie hier trotzdem als Kriterium zur Überprüfung der Bereitschaft, Aggressionen zu zeigen, herangezogen werden, da demjenigen, der eine solche Sportart zunächst erlernt, der philosophische Hintergrund meist noch nicht zugänglich ist, da er zunächst die Technik dieser Sportarten beherrschen lernen muß. Der Anfänger wird zunächst mit den motorischen Abläufen befaßt, die einen körperlichen Angriff - im Sinne von "aggressi" - auf den Partner voraussetzen. Erst nach Beherrschung der körperlichen Technik kann normalerweise der geistige Hintergrund dieser Sportart zugänglich werden. Zudem hat sich im Westen der körperliche Aspekt vom geistigen gelöst, in der Weise, daß Karate und Judo lediglich als Sportarten betrieben werden.

Zusammenfassung

Sowohl Flipper- wie auch Videospieler, die neben dem von ihnen bevorzugten Gerät auch an anderen Spielautomaten spielen, spielen am wenigsten gern am Geldspielautomaten. Fast die Hälfte der Flipperspieler und der überwiegende Teil der Geldautomatenspieler spielen ausschließlich an "ihrem Automaten". Mehrere Probanden kritisieren Videospiele im allgemeinen und ganz besonders Kriegsspielautomaten. Kriegsspielautomaten werden von Testpersonen aus allen Spielergruppen abgelehnt. Sie werden nicht nur von Probanden abgelehnt, die nicht an ihnen spielen, sondern auch von Kriegsspielautomatenspielern selbst. Ausnahmslos alle weiblichen Probanden haben sich gegen Kriegsspielautomaten ausgesprochen.

Unterschiede zwischen Kriegsspielautomatengegnern und Kriegsspielautomatenspielern hinsichtlich der Bereitschaft, aggressive Verhaltensweisen zu äußern, - wobei die Freude am Schießen, Schachspielen, Kegeln, aggressiven Sportarten als Kriterien für diese Bereitschaft, aggressive Verhaltensweisen zu zeigen, herangezogen werden - sind in folgenden Punkten festzuhalten:

Das Schießen mit einer Waffe macht Kriegsspielautomatenspielern wie -gegnern in fast gleichem Maße Spaß. Auch von den Spielern, die gerne kegeln, sind fast die Hälfte Kriegsspielautomatengegner. Unter den Probanden, die Schach spielen, das klassische Kriegsspiel, befinden sich über die Hälfte Kriegsspielautomatengegner. 8 der 10 Testpersonen, die "aggressive Sportarten" betreiben, sind Kriegsspielautomatengegner. Unter den Kriegsspielautomatengegnern befinden sich doppelt so viele Kriegsdienstverweigerer wie unter den Kriegsspielautomatenspielern. Kriegsspielautomatengegner sind weitaus häufiger politisch engagiert als Kriegsspielautomatenspieler. Die Einstellung der Kriegsspielautomatengegner gegen Kriegsspielautomaten ist nicht auf eine geringere Bereitschaft, Aggressionen zu zeigen, zurückzuführen, sondern in den meisten Fällen auf ideologische Konzepte, die diese Testpersonen aufgrund ihres politischen Engagements übernommen haben.

XV. Interviewauszüge als Beispiele für einen Automatenspieler aus jeder Spielergruppe

1.) Allespieler:

Das erste Beispiel eines durchschnittlichen Probanden, der charakteristische Merkmale einer Spielergruppe in größerer Zahl auf sich vereinigt, ist ein Spieler der Gruppe "A", ein 29-jähriger Student aus einer Kleinstadt in der Nähe von Bonn. Er studiert in Bonn Geodäsie. Er verlor im Alter von 12 Jahren seinen Vater und wohnt zu Hause bei seiner Mutter, zu der er ein sehr gutes Verhältnis hat. Seine Erziehung bezeichnet er als antiautoritär.

Dieser Spieler spielt mindestens 3 Mal wöchentlich am Automaten in

seinem Stammlokal. Jedesmal, wenn er sich dort aufhält, spielt er auch am Flipper-, Video- oder Geldspielautomaten. Ebenfalls in dieser Gaststätte spielt er mehrmals wöchentlich mit seinen Freunden und Bekannten Karten. Nach Angaben des Probanden entfallen auf die Zeit, in der er am Automaten spielt und Karten spielt, im Durchschnitt täglich 2 Stunden. Alle diese Kriterien sind charakteristisch für den "Typ des Allesspielers": Das Spielen hat einen großen Stellenwert in seinem Leben und nimmt einen relativ großen Zeitraum in seiner Freizeit ein:

"Spielen gehört dazu! Der ist irgendwie im Menschen drin, der Spieltrieb, und man sollte diese Fähigkeit so oft wie möglich wahrnehmen."

Dieser Proband gehört zu den 50 % der Allesspieler, die meistens in der Gaststätte spielen und nur gelegentlich in Spielhallen:

"Ich gehe nicht da rein, um zu spielen, sondern die Automaten sind so eine Ablenkung von einem normalen Kneipenbesuch, also nebenbei. Aber ich gehe nicht vordergründig in die Kneipe, um am Automaten zu spielen. Wenn ich das will, gehe ich gleich in die Spielhalle... Aber ich spiele höchstens 2 - 3 Mal am Tag, wenn ich da bin, aber nur zur Ablenkung, weil man nicht immer nur in der Kneipe sitzen will und dummes Zeug erzählen will. Insofern gehe ich auch selten in eine Spielhalle."

Welche Bedeutung hat das Automatenspiel nun im Rahmen der anderen Spiele?

"Ich spiele gleich gern am Flipper und Videogerät, zwar auch am Geldautomaten, aber nicht so oft.... Wenn mehrere Mann da sind und sagen, anstatt Karten zu spielen, flippern wir jetzt einen, dann ist das ungefähr der Ersatz dafür. Weil das Flipperspiel auch ein entspannendes Spiel ist und einen gewissen Reiz hat, wenn man etwas gewinnt, und insofern unterscheidet sich das nicht allzuviel. Nur eben die Art des Spielens dann. Da es eben auch etwas anderes ist, ist es eine willkommene Abwechslung von einem anderen Spiel.... Kartenspielen dauert länger und beinhaltet andere Aspekte. Man kann sich beispielsweise über gewisse Dinge unterhalten, das kann man mit dem Automaten nicht. Man kann viel intensiver in das Spiel eingreifen. Insofern bietet Kartenspielen mehr als Automatenspiele."

Ebenso wie das Kartenspielen beinhaltet das Flipperspielen die Mög-

lichkeit von Geselligkeit und Integration und wird von diesem, wie auch von den übrigen Allesspielern als willkommene Ergänzung zu anderen Spielen gesehen. Der Videoautomat hat im Rahmen der verschiedenen Spielmöglichkeiten eine andere Position als der Flipperautomat:

"Ich spiele am Videogerät auch hin und wieder allein, während ich am Flipper nur mit anderen spiele. Wenn ich allein bin, spiele ich lieber am Videoautomaten, weil das einem Allesspieler mehr Möglichkeiten gibt: Man spielt länger, wenn man es kann. Beim Flipper sind die drei Bälle schneller weg als bei dem Videogerät im Gegensatz zum gleichen Wert."

In diesem Punkte unterscheidet sich dieser Spieler von den anderen Allesspielern, die fast ausschließlich mit anderen spielen. Die Gemeinsamkeit spielt bei dieser Spielergruppe ohnehin eine größere Rolle:

"Das Vereinsleben hat mir schon immer Spaß gemacht. Geselligkeit, Zusammengehörigkeit ist immer besser als allein zu sein."

Ebenso wie beim Spielen die Gemeinsamkeit eine große Rolle spielt, so ist dieser Wunsch nach Kameradschaft und Zusammengehörigkeit auch in anderen Lebensbereichen zu finden:

"Ich spiele schon seit Jahren Fußball und da steht die Kameradschaft im Vordergrund. Der Erfolg ist zwar auch ein erfreulicher Grund, aber das hängt nicht so unbedingt damit zusammen. Eine ganze Zeit lang hat unsere Mannschaft dauernd verloren und wir sind trotzdem mit Freude bei der Sache geblieben."

Wie beim Sport, so ist auch beim Spielen das Gewinnen nicht das Wichtigste:

"Weil ich schon seit Jahren regelmäßig spiele, bin ich schon ganz gut inzwischen und am Videoautomaten hat kaum einer eine Chance gegen mich. Deshalb spiele ich, wie gesagt, wenn ich allein bin und es mir aussuchen kann, zuerst am Videoautomaten. Beim Flippern hingegen haben auch die anderen eine bessere Chance, daß sie gewinnen können, weil das schon mehr auf Zufall 'rausläuft."

Das Automatenspiel bietet also neben Sport und Kartenspielen eine weitere Möglichkeit der gemeinsamen und verbindenden Freizeitbe-

schäftigung. Das ist wohl auch einer der Gründe, warum bei den Allesspielern Geldautomaten nicht so beliebt sind wie die Flipper- und Videogeräte:

"Am Geldspielautomat kannst du im Prinzip nur allein spielen.... Außerdem ist der Spielwert an sich dabei gering. Man hat nur das spannende Gefühl, gewinnt man jetzt oder nicht. Das Spiel an sich steht im Hintergrund. Ob jetzt die Kugel die gleiche Farbe hat, das ist nicht so interessant wie wenn man ein vielfältiges Spiel wie Flipper- oder Kartenspiel machen würde, wo mehrere Variationen sind und wo man sich nicht nur auf die Kugel konzentriert, ob jetzt 'mal zufällig die gleichen Zahlen kommen."

Wie die anderen Allesspieler, ist also auch dieser Proband der Meinung, daß dem Geldspielautomaten weitgehend der spielerische Aspekt fehlt, der sie beim Flipper- und Videoautomaten so reizt. Warum spielt dieser Proband trotzdem am Geldspielautomaten?

"Ich bin an beidem interessiert: an der Spannung und an dem spielerischen Aspekt. Der Geldspielautomat und der Flipper- bzw. Videoautomat teilen sich diese Sache dementsprechend. Einmal befriedigt man den Spannungseffekt und ein anderes Mal den Spielaspekt. Dabei tendiert meine Vorliebe 'mal in die eine wie in die andere Richtung."

Man kann den "Allesspieler" als den "typischen Spieler" bezeichnen: Er versteht es, jedem Spiel interessante Seiten abzugewinnen und fühlt sich bei jedem Spiel durch dessen Aufgabenstellung gefordert:

"Beim Schachspielen macht es mir Spaß, Probleme zu lösen. Wenn ich Schachspielaufgaben in der Zeitung lese, versuche ich sie zu lösen und meistens klappt es auch. Und dann versuche ich 'rauszukriegen, ob der Computer es auch 'rausbekommen kann."

"Ich spiele eigentlich jede Art von Karten.... Kegeln gehe ich hin und wieder. Es macht mir Spaß! 'Mal 'was anderes! Abwechslung! Boule und Boccia spielen wir oft im Urlaub stundenlang.... Mit einem Luftgewehr habe ich auch schon öfters geschossen und gesehen, wie weit ich an dem Ziel d'ran bin. Das war ganz interessant so. Wenn ich ein eigenes Luftgewehr hätte, würde ich öfters 'mal auf Zielscheiben schießen."

Dem Allesspieler macht alles Freude, was Abwechslung, Unterhaltung und Entspannung bietet. Welchen Beitrag leisten die Spielautomaten nun dazu und welche Bedeutung wird ihnen zugemessen?

"Sehr wichtig ist das Spielen am Automaten nicht. Es ist kein wesentlicher Inhalt meines Lebens. Es ist eine Ablenkung, Erholung, die aber nicht unbedingt notwendig ist, denn man kann sich auch anders erholen. Nur, wenn eben die Gelegenheit da ist und man Lust dazu hat, da ist das schon ganz nett."

Zur finanziellen Seite des Automatenspielens hat dieser Spieler eine realistischere Einstellung als die meisten Probanden, die das Automatenspielen für zu teuer halten:

"Wenn ich als Spieler sage, ich nehme den Preis jetzt an, um ein Spiel zu spielen, ist es ja in Ordnung. Wenn mir der Preis zu hoch ist, spiele ich eben nicht daran."

Wie viele Allesspieler spielt auch dieser Spieler um Bierrunden und beim Kartenspielen um Geld. Es fällt in diesem Zusammenhang auf, daß fast nur die Spieler beim Automatenspiel um Runden spielen, die auch beim Kartenspiel um Geld spielen.

Wie ist dieses Spielen um materiellen Gewinn zu sehen?

"Die Bierchen, die man gewinnen oder verlieren kann, die gehören dann dazu, um den Reiz zu steigern. Das ist auch bei höheren Beträgen so, daß es da nur um die Reizsteigerung geht, darum, das Spiel zu intensivieren. Davon abgesehen, daß es natürlich auch ganz nett ist, dann ein paar Mark mehr zu haben. Aber da könnte ich ja auch Roulette spielen. Da steht der Geldgewinn im Vordergrund. Aber hier geht es in erster Linie um das Spiel."

Das Spielen um Geld bzw. Bierrunden hat also lediglich die Funktion, Anreiz und Abwechslung ins Spiel zu bringen.

Abwechslung, Anregung und Anreiz werden von allen Allesspielern als wichtig empfunden - schließlich sind es auch die Elemente, die dem Spiel seine Lebendigkeit geben und es überhaupt erst zum "Spiel" werden lassen.

Allesspieler spielen zeitweise um höhere Beträge, dann wieder ganz ohne Einsatz von Geld. Zeitweise bevorzugen sie den Flipper-, dann wieder den Video- oder Geldspielautomaten:

"Das ändert sich immer wieder, woran ich am liebsten spiele. In der letzten Zeit spiele ich lieber am Videoautomaten. Das kommt immer

darauf an, was für ein Automat da ist. Vorher war ein anderer da, da habe ich lieber geflippt. Das ist immer situationsgebunden. Vorher war so ein komischer Weltraumautomat da, aber da hat keiner gern daran gespielt."

Daß dieser Proband an diesem "science-fiction"-Videoautomaten nicht so gerne spielte, liegt daran, daß er ihm vom spielerischen her uninteressant erscheint. Bedenken gegen Kriegsspielautomaten hat er, wie die meisten Allesspieler, nicht:

"Zwischen dem Spieler und dem Automaten ist doch eine ziemliche Entfernung, anders als das vielleicht bei Kriegsspielzeug ist. Aber ob man da auf einen Panzer oder auf eine Erdbeere schießt, da sehe ich wirklich keinen Unterschied."

Wie dieser Allesspieler stehen auch die übrigen Probanden der Gruppe "A" jeder Art von Spiel zunächst einmal positiv gegenüber, ohne jedoch dabei unkritisch zu sein. So werden von den Allesspielern sehr wohl die Angriffspunkte gesehen, die oft gegen Kriegsspielautomaten geäußert werden. Sie sehen jedoch die Abläufe auf dem Videogerät als das, was sie sind, nämlich eine Spielhandlung, die mit der Realität nichts zu tun hat.

2.) Flipperspieler:

Das folgende Beispiel einer Flipperspielerin zeigt nicht nur einen durchschnittlichen Flipperspieler, sondern weist auch verschiedene Verhaltenskriterien auf, die weibliche Spielerinnen haben bzw. die bei weiblichen Spielerinnen beobachtet werden, die häufig am Automaten spielen: Diese hier interviewte Flipperspielerin hat nach ihrem Abitur 3 Ausbildungen begonnen und wieder abgebrochen, hat dann eine Lehre als Kfz-Mechanikerin gemacht und ist seit einem Jahr arbeitslos. Die Atmosphäre in ihrem Elternhaus bezeichnet sie als kühl, die Erziehung als unterdrückend, sie wurde häufig verprügelt. Kurz nach dem Tode ihrer Mutter verließ sie mit 18 Jahren das Elternhaus, um eine berufliche Ausbildung zu beginnen. Sie wohnt heute in einer Wohngemeinschaft. Das Verhältnis zu ihrem Vater und ihren Geschwistern ist schlecht, ein Kontakt zu ihnen besteht kaum noch. Mit ihrem Beruf ist sie zufrieden und sie will sich auch beruflich weiterbilden.

In diesen beiden Aspekten unterscheiden sich die Flipperspieler deutlich von den anderen Spielergruppen. Als Kfz-Mechanikerin gehört sie zu den 9 Flipperspielern, die sich beruflich oder hobbymäßig handwerklich oder technisch beschäftigen. Die 26-jährige Kölner Kfz-Mechanikerin berichtet, wie sie überhaupt zum Flipperspielen gekommen ist:

"Also, ich hab' mal aushilfsweise in einer Werkstatt gearbeitet. Und es geht etwas leger zu bei denen. Und die hatten einen Flipperautomaten da stehen. Den hatten sie sich gekauft, wo man also auch nichts bezahlen muß. Und da bin ich dann irgendwie dazu gekommen. Praktisch immer, wenn 'mal nichts zu tun war, oder wenn die Leute gerade Lust hatten oder in der Mittagspause oder so, haben wir uns ein Bier geholt oder 'was und dabei geflippert. Und von da an habe ich dann auch ziemlich oft in Kneipen gespielt. Wir gehen oft in Kneipen, wo man auch essen kann und haben dann da auch gespielt."

Ebenso wie diese Flipperspielerin sind auch 18 andere Flipperspieler durch die Gelegenheit, am Flipper zu spielen, zu ihrer Vorliebe fürs Flippern gekommen. Lediglich ein Flipperspieler hatte bereits ein Buch über das Spielen am Flipper gelesen, bevor er das erste Mal eine Spielhalle besuchte, um dort zu flippern.

In den anderen Spielergruppen waren oft andere Umstände für den Beginn des Spielens ursächlich. So kamen viele Allesspieler zum Automaten spielen aus Interesse am Automaten spielen schlechthin und nicht nur, weil sich die Gelegenheit dazu ergab. Insbesondere bei den Videospielern fiel auf, daß sie, als die ersten Videogeräte auftauchten, gezielt diese Geräte aufsuchten, um sie auszuprobieren und auch anschließend sich für jedes neue Videogerät zu interessieren und es zu testen.

Die Geldautomatenspieler sind ausnahmslos "so nebenbei" zum Automaten spielen gekommen. Sie haben alle die ersten Male in der Gaststätte gespielt, ohne zunächst ein besonderes Interesse für den Geldspielautomaten zu entwickeln und ohne durch andere Spieler in besonderer Weise dazu animiert worden zu sein.

Die Flipperspielerin berichtet weiter:

"In der ersten Zeit, nachdem ich dann einmal so den Spaß am Spielen

gefunden hatte, habe ich eigentlich mindestens ein Mal in der Woche gespielt und außerdem abends manchmal ganz kurz. In der Wohnung, in der wir gewohnt haben, war in der Nähe eine Kneipe mit einem ganz schönen Flipper, und da sind wir schon 'mal auf zwei Bier und ein paar Flipperspiele vorbeigegangen. In dieser Kneipe gab es zwei Flipper, wovon wir aber nur an dem einen gespielt haben, der uns ganz gut gefiel. In der Kneipe, in der wir jetzt immer spielen, wo ein anderer Flipper steht, da gibt es auch noch so einen von den modernen Apparaten, mit diesen Zitrönchen, die da 'was fressen. Aber das gefällt mir eigentlich nicht so gut. Da habe ich drei- oder viermal d'ran gespielt, aber das ist mir zu langweilig. Beim Flippern gehe ich richtig mit und rege mich auch auf, aber bei den Videoautomaten bin ich nicht so richtig dabei, da fehlt irgendwie die Spannung, die lassen mich kalt. Und dann sind immer diese Geldspielautomaten da. Aber da spiele ich nie d'ran, da hätte ich auch niemals Spaß daran."

Typisch für Flipperspieler ist, wie auch hier beschrieben wird, daß sie am liebsten in der Gaststätte spielen, im geselligen Umkreis ihrer Freunde und Bekannten. Ebenso wie die Allesspieler gehen sie regelmäßig in ihr Stammlokal und spielen dort auch.

"Ich habe ein paar Mal Spielautomaten, die ich noch nicht kannte, 'mal allein ausprobiert, aber sonst spiele ich immer mit meinem Freund zusammen und ab und zu mit Bekannten, die wir dann da in der Kneipe treffen. In Spielhallen gehe ich nie. Ich glaube, wenn ich da 'rein ginge, käme ich mir etwas komisch vor, daß ich das nötig hätte. Ich kann mir dazu kein Urteil bilden, aber ich kann mir vorstellen, daß die Leute, die da Tag für Tag hingehen, irgendwie gestört und isoliert sind. Aber wie gesagt, ich weiß es nicht."

Wie die meisten Flipperspieler lehnt auch diese Spielerin Spielhallen ab und spielt am liebsten in Gaststätten und ausschließlich an Flipperautomaten. Ihre Kritik richtet sich sowohl gegen die in der Spielhalle vorherrschende Isolation - das auch von den anderen Flipperspielern am häufigsten vorgebrachte Argument gegen Spielhallen - als auch gegen die Aufmachung der Spielautomaten:

"Es gibt auch Spielautomaten, die haben ganz blöde Motive. Da sind ja immer diese Bilder vorne d'rauf. Mit diesen halbnackten Frauen und den Muskelprotzen. Das hat ja auch einen Grund, warum die da d'rauf gemacht werden. Die sollen auch in einer bestimmten Weise die Leute ansprechen, nehme ich an. Und es gibt welche, die machen so Geräusche, was weiß ich, irgendwie Monstergeräusche. Also so 'was stört mich. Das erinnert mich an solche Supermann-Filme und so 'was. An denen spiele ich nicht d'ran."

Diese Kritik ist zwar nicht typisch für die Gruppe der Flipperspieler, aber für die weiblichen Interviewpartner. 5 der 7 Probandinnen fühlten sich durch die Aufmachung oder Geräusche der Automaten gestört. Weiterhin typisch für die Flipperspieler ist, wie in diesem Beispielsfall, daß sie Videoautomaten und Geldspielautomaten häufiger ablehnen als die Probanden anderer Spielergruppen und häufiger ausschließlich an ihrem Lieblingsautomaten, dem Flipper, spielen.

"Beim Flippern macht mir die Geschicklichkeit Spaß, langsam zu lernen, wann man halt flippern muß, also wann die Kugel wo ist und herauszufinden, wie das so technisch funktioniert, also wann und wo man die meisten Punkte kriegt. Es gibt ja praktisch keine Spielanleitung dazu, sondern man findet das ja so beim Spiel heraus, auf welche Art und Weise man besonders viele Punkte bekommen kann. Und daß man sich mit jemandem mißt. Ich spiele ja meistens mit meinem Freund zusammen. Wer da eben besser ist. Das ist schon ein Wettbewerb. Manchmal habe ich eine richtige Pechsträhne. Und da werde ich richtig ein bißchen knatschig. Ich bin dann schon frustriert! Obwohl, ich glaube, das liegt aber nicht daran, daß ich generell schlecht verlieren könnte, sondern, daß es mich ärgert, wenn der das dann besser kann als ich, weil ich öfter das Gefühl habe, daß er Sachen besser kann als ich. Und da kann ich eben schlecht gegen ihn verlieren."

Die Geschicklichkeit und der Wettbewerb begeistern diese Spielerin am meisten beim Flippern. Auch diese als am wichtigsten genannten Motive für das Flipperspiel sind typisch für Flipperspieler. Untypisch jedoch ist, daß die Spielerin sich über das verlorene Spiel ärgert, aber wie sie selbst erläutert, besteht ein Zusammenhang zwischen dem verlorenen Spiel und dem Spielpartner. Sie erlebt beim Spielen eine ähnliche Situation wie im täglichen Leben. Im täglichen Leben kann sie ihre Spannung oft nicht äußern, im Spiel hält sie es für erlaubt und ihre aggressiven Äußerungen werden auch akzeptiert:

"Der Frust ist nicht so groß, daß ich mehr trinken würde. Meistens spielen wir am Ende des Abends und gehen dann direkt anschließend nach Hause. Aber wir haben eigentlich eine Form gefunden, uns da zu verständigen. Er weiß, ich übertreibe das dann ein bißchen und sage dann mehr ironisch: "Du kannst immer alles besser als ich." Und er lacht dann oder ärgert mich ein bißchen, aber das ist halb so im Spaß, wir wissen eigentlich beide wie ich reagiere. Wenn ich dann eine sehr lange Pechsträhne habe, daß ich mich dann so richtig ein bißchen ärgern kann."

Diese Spielerin wagt also im Spiel die Gefühle zu äußern, die sie im "normalen Leben" zu zeigen sich nicht traut. Durch das Spiel werden nicht etwa erst Aggressionen gegen den Spielpartner aufgebaut, sondern die bereits bestehenden Aggressionen werden bewußt und im Spiel ausagiert. Ein Aggressionsabbau konnte jedoch weder in diesem Fall noch in irgendeinem anderen im Rahmen dieser Untersuchung festgestellt werden:

"Nach dem Spielen fühle ich mich, wenn es ein spannendes Spiel zwischen meinem Freund und mir war und ich verloren habe, eben richtig verärgert. Aber ich mache da keine Lebensphilosophie d'raus aus dem Spielen. Das ist für mich so ein Vergnügen für eine halbe Stunde und dann vergesse ich das auch wieder. Wie gesagt, wenn ich so besonders schlecht bin und das Gefühl habe, so eine Pechsträhne zu haben, tue ich mir oft so richtig leid und ärgere mich gleichzeitig, daß andere dann eben viel besser sind. Aber ich glaube, daß das keine großen Einflüsse hat. Eine Viertelstunde später habe ich das dann auch vergessen."

Nicht nur typisch für Flipperspieler, sondern für alle Automatenspieler, ist die Anspannung während des Spiels. Je engagierter die Spieler sind, um so größer ist die Anspannung während des Spiels. Deshalb stehen häufig spielende Probanden auch während des Spiels unter größerer Spannung als selten spielende Probanden:

"Also wenn die Voraussetzungen gut sind, dann brauchst du nur ganz bestimmte Punkte wieder zu berühren, aber das zählt dann viel mehr. Es kommt dann gerade darauf an, ruhig zu bleiben. Ich werde dann irgendwie ganz nervös, ich flippere zu früh, obwohl die Kugel noch garnicht da ist oder ich krieg' die nicht richtig weg. Das ist dann der totale Streß, die Finger sind total feucht. Dann muß ich die Finger abwischen, damit ich nicht an dem Knopf abrutsche und so."

Im Vergleich zu den übrigen Flipperspielern, die insgesamt ruhiger reagieren als die Probanden der anderen Spielergruppen, reagiert diese Spielerin auch bei den anderen Spielen leichter ärgerlich oder aggressiv:

"Wenn ich mit meinem Freund spiele, gibt es dann auch öfters Ärger. Es fällt mir oft schwer zu akzeptieren, daß er besser ist. Wenn ich dann 'mal wieder verloren habe, kann ich richtig sauer die Schachfiguren auf das Schachbrett schmeißen."

Wie in diesem Fall konnte auch bei den anderen Probanden, die auf verlorene Automaten Spiele ärgerlich oder aggressiv reagieren, beobachtet werden, daß sie in gleicher Weise reagieren, wenn sie bei anderen Spielen verlieren. Es konnte jedoch nicht festgestellt werden, daß diese Spieler insgesamt aggressiv sind.

"Wenn ich zuviel getrunken habe, mache ich nichts besonderes. Ich werde nicht aggressiv, allenfalls etwas lockerer und etwas hemmungsloser."

"Wegen meiner Gewerkschaftsarbeit habe ich im Betrieb schon viel Ärger gehabt.... Ich versuche dann immer auf die Leute einzugehen, solange es nicht zu dumm ist, was sie sagen. Da sage ich dann gar nichts mehr. Also, daß ich 'mal laut geworden bin, das ist schon 6 Jahre her. Da stehe ich heute d'rüber."

Wie alle weiblichen Probanden ist auch diese Spielerin gegen Kriegsspielautomaten, da dort Gewalt verherrlicht würde. Gleichzeitig ist diese Meinung typisch für Flipperspieler, die weitaus häufiger Kriegsspielautomaten ablehnen als die Probanden anderer Gruppen.

Bei dieser Flipperspielerin konnten weiterhin ebenfalls die Kriterien, die in einem gewissen Widerspruch zu dieser Einstellung stehen, festgestellt werden, nämlich, daß sie Freude am Kegeln, Schießen, Schachspielen und Karate hat:

"Zum Kegeln habe ich eigentlich wenig Gelegenheit. Ich habe es früher öfters schon einmal gemacht, als ich in der Lehre war oder mit Kollegen, da ist das ja auch verbreiteter. Das finde ich auch ganz gut. Bowlingspielen - das ist ja fast dasselbe - das haben wir öfter schon 'mal privat aus eigener Initiative gemacht. Das hat viel Spaß gemacht."

"An Schießbuden habe ich schon öfters geschossen.... Ja, das macht mir auch Spaß, d. h. es ist schon ein bißchen komisch. Ich habe schon den Ehrgeiz, das zu treffen, was ich treffen will. Aber mir ist auch klar, daß das so eine Sache ist. So ein Gewehr ist irgendwann einmal erfunden worden, um Tiere zu jagen oder Menschen zu töten. Das weiß ich jetzt gar nicht."

Während die Spielerin über ihre Freude am Schießen berichtete, fiel ihr offensichtlich selbst der Widerspruch zu ihrer Einstellung auf,

die sie gegen Kriegsspielautomaten hat, sodaß sie auf ihre Aussage gleich eine Einschränkung macht und sich dabei mehrmals verspricht. Weiterhin spielt diese Probandin regelmäßig Schach mit ihrem Freund und trainiert Karate. Beides zeigt, wie bereits erörtert, die Bereitschaft, aggressive Verhaltensweisen zu zeigen. Auch bei dieser Spielerin besteht, wie bei den meisten Probanden, die Kriegsspielautomaten ablehnen, ein Zusammenhang zwischen dieser Ablehnung und dem politischen Standort.

"Du machst mich aber wirklich verlegen. Ich bin eine Linke, eine Sozialistin und Kommunistin. Das ist ja recht schwer mit dem Unterschied zwischen Kommunismus und Sozialismus. Ich arbeite in regelmäßigem Diskussionszusammenhang mit anderen Gleichgesinnten und außerdem nehme ich an Demonstrationen teil und auch an anderen Aktionen."

Diese Flipperspielerin zeigt durch ihre Verhaltensweisen und Einstellungen sehr gut den Widerspruch zwischen der Haltung gegen Kriegsspielautomaten, die angeblich aggressionsfördernd wirken, und der tatsächlichen Bereitschaft, aggressive Verhaltensweisen zu zeigen, wie sie beim Kegeln, Schießen, Schachspielen und bei einigen Sportarten vorkommen, die einen Angriff auf den Partner fordern.

Ebenso wie diese Flipperspielerin spielen alle häufig spielenden Probanden regelmäßig Karten, eine auch für die Gruppe der Flipperspieler typische Verhaltensweise.

"Mit dem Spielen, das ist so phasenweise. Als wir Berufsschule hatten, haben wir nach der Schule öfters Rommé gespielt und dann hatten wir eine ganze Phase, wo wir jeden Tag Canasta gespielt haben, alles ohne Geld. Und dann gibt's 'ne Zeit, wo ich ziemlich viel Schach gespielt habe. Und da hört es eigentlich schon auf mit dem Spielen. Aber ansonsten mache ich Karate, spiele Volleyball, fahre Rad und gehe gern spazieren. Ich bewege mich ganz gern. Und fahre natürlich mit dem Motorrad oder bastle daran herum. Außerdem spiele ich Gitarre.... Ich lese ebenfalls hin und wieder etwas Belletristik, aber kaum. Wir haben allein zwei Tageszeitungen, das ist für mich schon 'mal ziemlich viel zu lesen und politische Sachen natürlich.... Ins Kino gehe ich eigentlich selten. Zuletzt habe ich mir den Film eines türkischen Regimekritikers angesehen. Ich gehe nicht in diese lustigen Filme, wo man lachen soll, die finde ich meist nicht lustig. Ich gehe meistens in ernste Filme, kritische Filme. In Supermann-Filme und Action-Filme würde ich nie gehen...."

Während sich diese Spielerin durch ihre Vorliebe für ernste Filme von den übrigen Flipperspielern unterscheidet - sie sehen am liebsten lustige Filme -, liest sie, wie die übrigen Flipperspieler auch, am häufigsten die Tagespresse.

Auch die Freude an der Bewegung, die hier genannt wird, ist charakteristisch für die Flipperspieler, die Sport vorwiegend wegen des körperlichen Trainings betreiben.

Ebenso wie diese Flipperspielerin führen Flipperspieler besonders häufig tiefgreifende Gespräche mit Freunden:

"Gute Freunde, mit denen ich mich wirklich unterhalten kann, sind mir, ich möchte sagen, fast am wichtigsten.... Die Sachen, die mir am wichtigsten sind auf der Welt, wie Freunde zu haben, Menschlichkeit und so Sachen, die zählen für meinen Bruder überhaupt nicht..."

"Ich habe einmal in einer Werkstatt gearbeitet, da war ich die einzige Frau. Und mit den Männern konnte man nichts persönliches reden. Da nützt es mir auch nichts, wenn mir die Arbeit Spaß macht. Für mich sind die Leute wichtiger als die Arbeit. Also, wenn ich eine interessante Arbeit habe und mich mit keinem verstehe, dann bringt das trotzdem nichts."

Diese Aussage ist charakteristisch für die Einstellung der Flipperspieler zu ihren Freunden und ihren Bekannten und prägt sie auch. Zum Spielen brauchen sie fast immer einen Partner. Für den typischen Flipperspieler steht auch die Geselligkeit und Kommunikation über dem Spielen. Das Spiel ist vorwiegend ein Mittel, zwischenmenschliche Beziehungen herzustellen bzw. Bestandteil der Kommunikation.

Dieses Interview mit der Kölner Flipperspielerin weist einige Aussagen zu typischen Verhaltensweisen auf, die bei fast allen weiblichen Probanden festgestellt werden konnten. 6 der insgesamt 7 weiblichen Spieler spielen meist mit ihrem Partner oder zumindest im Beisein ihres Partners in der Kneipe oder Spielhalle. Nur die Geldautomatenspielerin geht allein in die Spielhalle und spielt auch allein. Weiterhin fällt auf, daß alle weiblichen Spielerinnen aus Großstädten bzw. Millionenstädten kommen.

Von den insgesamt 7 Probandinnen spielen nur 2 regelmäßig in Spiel-

hallen, weitere 3 ausschließlich in Gaststätten, 2 vorwiegend in Gaststätten, aber auch gelegentlich in der Spielhalle.

Wie diese Flipperspielerin, lehnen alle weiblichen Interviewpartner Kriegsspielautomaten ab. Mit ähnlicher Begründung wie der oben genannten erscheinen Videogeräte allen Spielerinnen wenig attraktiv, auch wenn die beiden Probandinnen der Gruppe "A" gelegentlich trotzdem daran spielen. Eine weibliche Spielerin, die am liebsten an Videogeräten spielt, konnte weder in der Spielhalle noch in der Gaststätte angetroffen werden.

Diese Flipperspielerin hat als Kfz-Mechanikerin einen Beruf, der von Frauen selten ergriffen wird.

"Nach einem Jahr Sozialpädagogik hatte ich die Theorie so über, daß ich mir gesagt habe, jetzt machst du was Praktisches. Da habe ich mir überlegt, ich mache eine Lehre als Kfz-Mechaniker. Im Nachhinein muß ich sagen, daß dies nicht ganz Zufall ist, weil mein Bruder auch Kfz-Mechaniker ist. Ich wollte wohl beweisen, daß ich das auch kann."

Dieses Konkurrenzverhalten dieser Probandin kann in gleicher Weise ihrem Freund gegenüber im Alltag und im Spiel beobachtet werden, als auch auf allen anderen Lebensbereichen.

"Mich reizt es, mir selbst zu beweisen, daß ich Sachen kann, von denen es im allgemeinen heißt, daß Frauen sie nicht so gut können. Und als ich mit 17 Jahren angefangen habe, den Führerschein zu machen, habe ich gleich den Motorradführerschein mitgemacht. Obwohl ich eigentlich Angst davor hatte, vor dem Motorrad, aber ich wollte das können."

Dieser Wunsch, Sachen zu können, "von denen es heißt, daß Frauen sie im allgemeinen nicht so gut können", prägt auch das Verhalten dieser Probandin im Spiel.

"Besser sein zu wollen" ist der Wunsch aller Interviewpartnerinnen. Ebenfalls gleich ist die Reaktion dieser Spielerinnen, wenn sich dieser Wunsch nicht erfüllt und sie verlieren:

Alle Spielerinnen, die häufig spielen, reagieren aggressiv oder verärgert, eine Reaktion, die sie deutlich von den männlichen Spielern

unterscheidet.

Es fiel auch bei den Explorationen mit den anderen weiblichen Spielern auf, daß sie sich sowohl im Spiel wie im Leben in einem Konkurrenzkampf sehen bzw. Verhaltensweisen aufweisen, die nicht dem durchschnittlichen weiblichen Verhalten entsprechen. So berichtet eine Probandin der Gruppe "A", daß sie Body-Building betreibt und regelmäßig rudert und Karate macht. Auch die Art und Weise, in der sie spricht, entspricht eher männlichen Ausdrucksformen und einem Vokabular, das üblicherweise nicht von Frauen gebraucht wird. Eine andere Probandin, eine Geldautomatenspielerin, die ebenfalls häufig am Automaten spielt, berichtet:

"Das ganze Leben ist ein Konkurrenzkampf. Wir leben nun 'mal in einer Männergesellschaft und als Frau muß man sich durchsetzen. Da bleiben eben manche weibliche Eigenschaften schon 'mal auf der Strecke. Aber das muß man in Kauf nehmen; wenn man weiterkommen will, muß man eben Ellenbogen haben."

Eine Flipperspielerin:

"Als Kind bin ich im Karneval immer als Cowboy gegangen und habe eine Pistole gehabt. Ich wollte eigentlich immer ein Junge sein und alle Jungs waren Cowboys. Also waren meine Freunde und ich lange bzw. jahrelang Cowboys.... Ich habe mich eigentlich schon immer dagegen gewehrt, typische Mädchensachen zu machen."

Das Spielen am Automaten jedoch wurde von keiner Interviewpartnerin als "unweiblich" empfunden, sondern es wurde bedauert, daß nicht mehr Frauen am Automaten spielen.

Auch hier wird wieder deutlich, daß sich im Spiel die Verhaltensweisen, die im Leben praktiziert werden, wiederholen und ungehemmt ausagiert werden.

3.) Geldautomatenspieler:

Während es keine Schwierigkeiten bereitet, die typischen Merkmale eines Alles-, Flipper- und Videospielers aufzuzeigen, erscheint die Darstellung des durchschnittlichen Geldautomatenspielers problematisch, da sich der selten spielende vom häufig spielenden Geldautoma-

tenspieler unterscheidet:

3 der interviewten Geldautomatenspieler gehören zu den selten spielenden Probanden. Selten spielende Geldautomatenspieler spielen meist in den Gaststätten - es wurden in der Gaststätte mehrere Geldautomatenspieler angesprochen, die dann jedoch nicht exploriert wurden, da sie zu selten, oft nur 1 - 2 Mal im Monat, spielten - und werfen gelegentlich Geldstücke, meist nicht mehr als 5,00 DM, in den Automaten, um sich zu unterhalten. Hin und wieder versuchen sie, den Spielablauf durch Tastendruck zu beeinflussen, meist stören sie den Spielablauf jedoch nicht. Gewinn und Verlust haben geringe Bedeutung für sie, da das Spielen unwichtig für sie ist und sie lediglich eine kurzweilige Abwechslung wünschen. Eine genauere Darstellung ist im Rahmen dieser Untersuchung nicht möglich, da diese Spieler kaum spezifische Merkmale aufweisen. Sie sind meist älter als 30 Jahre, männlichen Geschlechts, spielen gerne Karten, meist mit geringem Geldeinsatz und halten das Spielen am Geldautomaten für unwichtig. Es wird diesbezüglich auf die Untersuchung von Mergen¹⁾ verwiesen, die sich eingehend mit Geldautomatenspielern beschäftigt hat. 6 der befragten Spieler spielen häufig am Geldautomaten und für sie hat das Automatenspiel auch schon eine größere Bedeutung.

Die Gruppe der Geldautomatenspieler ist deshalb verhältnismäßig klein, weil sich, nachdem die Spieler am Geldautomaten beobachtet und angesprochen wurden, erst während der Exploration herausstellte, daß sie zwar auch am Geldspielautomaten, aber häufiger und lieber am Flipper- oder Videoautomaten spielen. Es konnte insbesondere bei den älteren Spielern beobachtet werden, daß sie in den letzten Jahren, nachdem sie vorher ausschließlich an Geldspielautomaten gespielt haben, nun an Videogeräten und auch Flipperautomaten spielen. Der im folgenden beschriebene 30-jährige Kaufmann aus Bonn stellt das Beispiel eines häufig spielenden Geldspielautomatenspielers dar, für den das Spielen am Geldspielautomaten sehr wichtig ist, "weil es inzwischen einfach Bestandteil meiner Freizeitgestaltung geworden ist". Dieser Proband - in seiner Entwicklung sind keine Besonderheiten feststellbar - geht mehrmals wöchentlich in eine Spielhalle und

1) Mergen, A.: Spiel mit dem Zufall

spielt dort mit einem Einsatz von 10,00 bis 20,00 DM am Geldspielautomaten.

"Ich achte eigentlich immer darauf, daß ich nicht mehr ausbebe als ich einnehme. Das hört sich so nach einer Rechnung an, ist es auch. Denn ich spiele ja, weil es mir Spaß macht. Wenn ich aber dabei finanzielle Verluste einstecken müßte, würde es mir keinen Spaß mehr machen, also achte ich eben darauf, daß es stimmt mit dem Einsatz und Gewinn.... Ein Spiel ohne Einsatz von Geld, und seien es auch nur Pfennige, hätte für mich überhaupt keinen Reiz. Ich will kein Geld beim Spielen 'rausholen, aber das wäre für mich total langweilig. Auch Karten würde ich nie ohne den Einsatz von Geld spielen, das ist für mich einfach der Anreiz. Auch beim Geldspielautomaten geht es mir nicht um das Geld. Dabei geht es mir um die Spannung und das Risiko. Das Risiko des Verlierens und Gewinnens des Geldes. Daß Geld aus dem Automaten 'rauskommt, spielt schon eine Rolle. Wenn ich Kaugummis oder Gummibärchen gewinnen oder verlieren würde, würde das natürlich nichts bringen.... Oft warte ich auch ab, bis ein paar Spieler vor mir genügend Geld eingeworfen haben und dann gehe ich hin und hole mir den Gewinn ab. Immer funktioniert das leider auch nicht, aber ich hatte da schon öfters Glück gehabt. Natürlich ist auch die Spannung wichtig, zu sehen, wie die einzelnen Kugeln so laufen. Da ist beim Geldspielautomaten noch so ein kleiner gewisser spielerischer Effekt d'rin im Gegensatz zum Roulette. Da siehst du ja meistens nicht die Kugel da liegen. Der Groupier wirft einem nur die Zahl an den Kopf und insofern ist beim Geldspielautomaten noch ein Minimum an spielerischer Substanz. Man sieht eben die Kugel und wächst dadurch in die Spannung hinein. Und auf die kommt's mir an, neben dem Risiko."

Die Spannung und das Risiko sind auch für die anderen Geldautomatenspieler die entscheidenden Aspekte beim Spiel. Beide Aspekte finden sich auch beim Roulette wieder, das dieser Interviewpartner ein Mal monatlich in der Spielbank und zwei Mal monatlich zuhause spielt.

"Ich fahre ein Mal im Monat mit meinen Kumpels nach Aachen in die Spielbank. Dort verspiele ich dann 100,00 bis 150,00 DM. Wenn die verspielt sind, ist Schluß.... Gewonnen habe ich schon mehrmals, und wenn ich es mir jetzt überlege, habe ich insgesamt etwa 800,00 DM Gewinn gemacht. Aber wenn nicht, wäre es auch nicht schlimm gewesen. Ich spiele ja nicht aus Erwerbsgründen. Ich will meine Unterhaltung haben, einen schönen Abend, und wenn das Geld eben weg ist, ärgere ich mich zwar einen Moment, aber dann ist es gut.... Da wir uns gedacht haben, daß wir das Geld nicht der Spielbank schenken sollten, haben wir unsere eigene Bank aufgemacht, in die jeder eingezahlt hat. Nun spielen wir regelmäßig und laden auch schon 'mal andere Leute ein.... Wir spielen ein bis zwei Stunden und machen uns nachher einen schönen Abend."

Reaktion und Geschicklichkeit sind für diesen wie die anderen Geldautomatenspieler uninteressant:

"Ich meine, am Geldautomaten kann man im Prinzip nicht viel machen. Die Einwirkungsmöglichkeit ist so gut wie Null. Ob die Rolle nun von selbst stoppt oder ob ich sie anhalte, ist im Grunde vom Erfolg her egal. Beim Flipper ist es so, daß man den Erfolg durch die eigene Handlung beeinflussen kann. Aber das finde ich wenig interessant, darauf kommt es mir nicht an."

Wie sieht dieser Proband die Gefahr, der Spielsucht zu verfallen?

"Also ich bin da ganz stur. Egal, ob ich gewinne oder verliere, ich bleibe bei meinem Betrag, den ich einsetzen wollte.... Wenn ich deprimiert bin, spiele ich grundsätzlich nicht, nur wenn ich Alkohol getrunken habe, werde ich insgesamt enthemmter. Ich bin dann lockerer und komme dann auch dazu, alles mögliche intensiver zu machen und das Spielen gehört dann auch dazu. Wenn man sich so lockerer und enthemmter gibt, dann redet man mehr und dann geht man mehr auf andere Leute ein und dann spielt man auch mehr. Das kommt aber eigentlich nur vor, wenn ich in der Kneipe spiele und da verspiele ich höchstens 10,00 DM mehr. In der Spielhalle trinke ich sowieso keinen Alkohol und beim Roulette auch nicht. Das ist also kein Problem für mich."

Auch für die anderen Geldautomatenspieler ist unkontrolliertes Spielen kein Problem. Lediglich eine Spielerin läßt sich durch ihren Ärger über das verlorene Spiel gelegentlich dazu verführen, gegen ihren Vorsatz weiterzuspielen. Die Gefahr des regelmäßigen Spielens wird jedoch durchaus gesehen, was bei den Spielern zu einer verstärkten Selbstkontrolle führt: Es soll damit nicht gesagt werden, daß es die von Meyer¹⁾ beschriebenen spielsüchtigen Spieler nicht gibt, sondern lediglich, daß derartige Spieler von dem Verfasser dieser Untersuchung nicht angetroffen wurden. Es ist jedoch durchaus möglich, daß sich diese süchtigen Spieler unter den angesprochenen Personen befinden, die ein Interview ablehnten. Diese mögliche Fehlerquote kann jedoch in keiner Untersuchung ausgeschlossen werden. Es läßt sich aber mit großer Wahrscheinlichkeit behaupten, daß die Angaben der interviewten Geldspielautomatenspieler hinsichtlich ihres Geldeinsatzes zuverlässig sind, da sie, bevor sie exploriert

1) Meyer, G.: Geldspielautomaten mit Gewinnmöglichkeiten

wurden, einige Zeit beobachtet wurden, und diese Beobachtungen sich mit den Aussagen der Spieler deckten.

4.) Videospieler:

Ein durchschnittlicher Videospieler ist der 23-jährige Programmierer aus Berlin.

Dieser Proband hat mit 20 Jahren das Elternhaus verlassen und ist nach Berlin gegangen, weil er fortlaufende Auseinandersetzungen mit seinen Eltern hatte. Auch heute noch unterhält er zu seinen Eltern, ebenso wie zu seinen beiden Geschwistern, keinen engen Kontakt. Seine Erziehung bezeichnet der Proband als repressiv, er wurde auch häufig wegen Nichtigkeiten von seinem Vater verprügelt. Beruflich ist er stark engagiert und beabsichtigt nach Beendigung seines Abendstudiums, das er neben seinem Beruf absolviert, als Ingenieur im Ausland zu arbeiten. Er spielt mehrmals wöchentlich in einer Spielhalle und nur sehr selten in einer Gaststätte:

"Ich gehe in die Spielhalle, um zu spielen, weil ich mich nur da richtig auf das Spielen konzentrieren kann. Wir haben da so ein Lokal, in dem wir uns schon 'mal treffen. Da steht auch so ein Videogerät. Wenn ich dort schon einmal allein bin und keiner da ist, werfe ich zum Zeitvertreib schon 'mal eine Mark in den Apparat. Das ist aber nicht der Fall, wenn ich in die Spielhalle gehe. Da gehe ich effektiv nur hin, um zu spielen. Spielen ist für mich ein wichtiger Faktor, auch weil der zeitliche Anteil ziemlich groß ist. Meistens bleibe ich in der Spielhalle länger als eine Stunde. Das ist viel Zeit, weil ich doch ziemlich wenig Freizeit habe im Moment. Ich stecke da auch ziemlich viel Energie 'rein. Ich meine damit, daß man, wenn man das Videospiel gut spielen will, sich stark konzentrieren muß. Für mich ist der Apparat oft eine Herausforderung, je nach dem, was für ein Gerät das ist, natürlich. Wenn ich so ein Spiel angefangen habe, will ich es auch durchkämpfen."

Hier wird eine für die Videospieler typische Einstellung zum Spielen deutlich. Es ist nicht nur die Unterhaltung und Abwechslung, sondern eine Herausforderung, die den Wunsch weckt, den Automaten zu beherrschen:

"Es kommt auf die Intensität an, mit der ich an das Spiel herangehe, aber grundsätzlich will ich den Automaten in den Griff bekommen. Manchmal läuft das so richtig auf Streß aus.... Natürlich könnte

ich aufhören, wenn ich das wollte, aber das ist ja gerade der Reiz: sich eben nicht abschrecken zu lassen."

Das Spielen ist für die Videospieler also mit dem Wunsch verbunden, eine gewisse Leistung zu erbringen: Dieser Wunsch ist zwar auch bei den anderen Spielergruppen vorhanden, aber nicht so vordergründig. Dort spielt Geselligkeit oft eine größere Rolle, die bei den Videospielern hinter dem Spiel als solchem zurücktritt:

"Wenn ich Bekannte treffen will und mit denen etwas unternehmen will, tue ich das gezielt, indem ich dort anrufe oder mich anrufen lasse. Dann treffen wir uns meist in einem bestimmten Lokal.... Nein, von einem Stammlokal halte ich nichts. Ich suche mir gerne die Leute selbst aus, mit denen ich mich treffe und auch den Zeitpunkt. Das ist dieselbe Sache, wie ich es eben schon zu den Vereinen gesagt habe. Da kommen natürlich immer noch die Vereinsfanatiker dazu.... Ich bin sowieso nicht der Typ, der immer die Gruppe braucht. Ich mache allerhand Handwerkliches und habe früher damit in den Ferien auch mein Geld verdient. Da war ich bei einer Firma, die Holzdecken eingebaut hat.... Beim Spielen macht es mir auch oft mehr Spaß, allein zu spielen. Beim Videospiel ist es oft schwierig, einen Gegenpartner zu finden, das hängt immer von dessen Fähigkeiten ab. Und wenn ich sowieso immer gewinne, ist das für mich kein Reiz, da spiele ich lieber allein.... Die meisten meiner Bekannten spielen auch an irgendeinem Apparat. Aber beim Videospiel braucht man mehr Fähigkeit als beim Geldspielautomaten oder beim Flipperautomaten. Und da schon hinreichend bekannt ist, wer welche Fähigkeiten hat, spielt nur der gegen den, der ungefähr gleich ist. Und diese Situation tritt leider selten auf und deshalb ist ein Zusammenspiel oft wenig interessant."

Außer am Videoautomaten spielt dieser Proband auch noch am Flipper, wie fast alle Videospieler. Jedoch erscheint ihm der Flipperautomat weniger interessant als der Videoautomat:

"Für beides braucht man Reaktion, Fingerspitzengefühl. Aber was beim Videoautomaten bzw. beim Videospiel im Gegensatz zum Flipperspiel noch hinzukommt, ist Kombinationsgabe. Man muß also, abgesehen davon, daß man darauf achten muß, wie man die Figuren im Videospiel zu führen hat, auch noch auf das Umfeld aufpassen."

Der Spieler sieht sich beim Videospiel also nicht nur in seinem Reaktionsvermögen, seinem Einfühlungsvermögen ins Spiel, sondern auch in seiner Kombinationsfähigkeit gefordert.

Ebenso wie dieser Videospieler verbringen die meisten Videospieler ihre Freizeit genauso häufig allein wie mit anderen und unterschei-

den sich hierin von den Spielern der anderen Spielergruppen. Nun ist es jedoch nicht so, wie oft behauptet wird, daß die Spieler durch das Spiel am Automaten sich von der Gemeinschaft absondern oder, da sie schon isoliert seien, in die Spielhalle gehen, sondern es fiel vielmehr auf, daß die Videospieler ihre Freizeit anders gestalten. Vielmehr als die Probanden der anderen Spielergruppen beschäftigen sie sich hobbymäßig mit handwerklichen und technischen Arbeiten und treiben auch viel häufiger Sport. Dabei fällt auf, daß "Einzelkampfsportarten" vor Mannschaftssportarten bevorzugt werden:

"Beim Sport kommt es mir neben der Bewegung darauf an, mich mit meinen Sportpartnern zu messen, zu gewinnen, schneller zu werden, meine Spieltechnik zu verbessern. Beim Tennis und Squash kann man da ganz gut seine eigenen Fortschritte beobachten.... In der Mannschaft kann man oft so gut sein, wie man will, wenn die anderen ihren schlechten Tag haben, nützt das garnichts. Das macht mir einfach keinen Spaß."

Ebenso wie beim Spiel kommt es dem durchschnittlichen Videospieler auch beim Sport darauf an, zu gewinnen, das Spiel zu beherrschen, sich zu verbessern, insgesamt die eigene Leistung zu steigern. Es ist den Videospielern insgesamt wichtig, aktiv ihre Freizeit zu gestalten, an passiver Unterhaltung liegt ihnen wenig. So gehen auch nur knapp die Hälfte der Videospieler zu Sportveranstaltungen, obwohl sie fast alle Sport treiben. Diese Verhaltensweise konnte in keiner anderen Spielergruppe beobachtet werden. Sie sind viel mehr daran interessiert, die eigene Leistung und Fähigkeit zu entwickeln und zu steigern. Dieser Leistungsorientierung widerspricht es, den Ausgang des Spiels dem Zufall zu überlassen:

"Am Geldautomaten stört mich, daß man kaum Einfluß auf das Spiel hat, alles hängt vom Zufall ab und das gefällt mir nicht, ich habe es lieber in der Hand, ob ich gewinne oder verliere."

Es kommt diesem Videospieler ebenso wie den anderen Spielern also darauf an, selbst zu agieren: Agon, Wettkampf, steht also vor den anderen Spielaspekten im Vordergrund. Ebenso wie beim Spiel bevorzugen Videospieler auch in anderen Bereichen wie beim Sport und auch in der von ihnen bevorzugten Literatur und in Filmen die Aktion: Sie sehen und lesen von allen Gruppen am liebsten Western und

Kriminalfilme bzw. -romane.

Spiele, wie z. B. Schach, bei denen es nicht auf Geschicklichkeit und körperliche Reaktion ankommt, werden von den Videospielern als uninteressant abgelehnt:

"Schachspielen und alles, wo man wie lange überlegen muß, ist nichts für mich. Für mich ist es wichtig, daß etwas passiert, daß ich direkten Einfluß auf das Spiel habe. Diese ganzen Brett- und Gesellschaftsspiele dauern mir auch viel zu lange."

Ebenfalls spielt der Einsatz von Geld beim Spielen für sie keine Rolle. Dieser Anreiz scheint für den Videospieler unnötig zu sein, da das Videospiel durch sich selbst schon genügend an Spannungseffekt bietet.

"Während des Spiels bin ich von der ersten bis zur letzten Sekunde bis in die letzte Faser angespannt. Denn wenn ich einen Moment nicht aufpasse, ist alles aus. Dann kann ich mich tödlich ärgern.... Ich ärgere mich dann über mich selbst, über meine Unkonzentriertheit oder mangelnde Schnelligkeit und Ungeschicklichkeit. Das ist auch wirklich ärgerlich, wo ich doch schon so lange spiele."

Wie die meisten Videospieler reagiert auch dieser Proband auf ein verlorenes Spiel mit Aggression oder Ärger über die schlechte eigene Leistung.

"Am besten läßt man mich nachher zehn Minuten lang in Ruhe. Sonst reagiere ich schon 'mal ziemlich gereizt. Dann ist aber alles gut. Ich denke mir dann, daß ich das nächste Mal schon den Fehler nicht mehr machen würde."

Über den verlorenen Geldeinsatz ärgert sich kaum ein Videospieler, da die häufig spielenden Probanden ohnehin Freispiele erzielen und die selten spielenden Probanden das Geld schon vorher abgeschrieben haben.

Wie die meisten Videospieler spielt auch dieser Proband an Kriegsspielautomaten. Während die meisten Probanden der Gruppe "V" jedoch Kriegsspielautomaten für unbedenklich halten, schränkt dieser Spieler ein:

"Ich habe da manchmal ein komisches Gefühl, obwohl ich es für unbegründet halte. Deshalb spiele ich in letzter Zeit eigentlich auch lieber an Comic-games. Dort fühlt man sich nicht so schuldig wie an Kriegsspielautomaten. Comic-games sind - meine ich - entspannendere Spiele als Kriegsspiele. Sie sind nicht so tierisch ernst, sondern es ist ein lustiger Effekt dabei. Das gefällt mir besser."

5.) Kriegsspielautomatenspieler:

Der letzte hier beschriebene Fall ist das Beispiel eines Videospielers, der ausschließlich an Kriegsspielautomaten spielt. Dieses Beispiel soll hier angeführt werden, weil es der Klischeevorstellung eines Kriegsspielautomatenspielers entspricht, wie sie oft von den Medien präsentiert wird. Gleichzeitig soll dargestellt werden, daß es diese Art von Spielern zwar gibt, sie aber nur eine seltene Ausnahme darstellen können, da dieses einseitige Spielverhalten auf eine gestörte Kindheit und Entwicklung zurückzuführen ist.

Dieser Spieler ist der einzige der 62 Interviewpartner, der ausschließlich an Kriegsspielautomaten spielt, und es konnte auch kein weiterer Spieler mit diesem speziellen Spielverhalten beobachtet werden.

Die Entwicklung des Probanden bis zu seinem 20. Lebensjahr zeigt weiterhin, daß ein solches Spielverhalten die Folge einer extrem repressiven, jede Aggressionsäußerung unterdrückenden, Erziehung ist, die wohl als Ausnahme betrachtet werden kann.

Der 20-jährige Anwaltsgehilfe wurde in der Spielhalle in einer Kleinstadt in der Nähe von Bonn beobachtet und angesprochen. Nachdem er ein Interview zunächst strikt ablehnte, ließ er sich nach einem etwa einstündigen Gespräch davon überzeugen, daß seine Eltern, insbesondere sein Vater, vor dem er offensichtlich große Angst hat, nichts davon erfahren würden. Gegen den Proband lief zum Zeitpunkt des Interviews ein strafrechtliches Verfahren. Er hatte versucht, mit einem Luftgewehr in der Nacht des 31. Dezember 1983 in einen Supermarkt einzudringen, war jedoch, bevor er dieses Vorhaben vollenden konnte, von der Polizei gestellt worden. Er überlebte zwei Suizidversuche: Ein halbes Jahr zuvor hat er einen Selbstmordversuch mit Tabletten unternommen, 2 Jahre zuvor hatte er versucht, sich die Pulsadern aufzuschneiden.

Nach einigen Schwierigkeiten einen geeigneten Termin für das Inter-

view zu finden - seine Eltern durften davon nichts erfahren und waren über jede Minute, die er in seiner Freizeit verbrachte, informiert - erwies sich der Proband als ein äußerst gesprächiger und aufgeschlossener Interviewpartner.

Er war sehr nervös, sprach schnell, vermischte Wesentliches mit Unwesentlichem und wirkte sehr angespannt. Am Handgelenk trug er eine Armbanduhr, in die ein elektronisches Videospiel eingebaut war.

Nachdem er zunächst von seinen Freizeitaktivitäten berichtet hatte, begann er unaufgefordert über das Spielen zu reden:

"Das Kriegsspiel lenkt einen von den Problemen ab und man kann sich auch ablenken vom Frust in der Schule und es fasziniert einen, daß man schießen kann und die Formen und Farben der Raumschiffe. Und man kann auch seine Reflexe und Reaktionsfähigkeit kennenlernen und wie die Kondition ist.... Zeitweise habe ich jeden Tag gespielt. Aber meine Eltern waren dagegen und da habe ich zeitweise 'mal jeden zweiten Tag gespielt....

In der Spielhalle spiele ich nur, wenn mir keiner zusieht. Sonst werde ich nervös. Deshalb spiele ich auch oft an der Frittenbude oder am Bahnhof. Jetzt habe ich auch Kassetten für zuhause. Bei manchen Spielen braucht man einen Spielpartner, der mit einem spielt, und den hatte ich nie und da habe ich mir Kassetten gekauft, mit denen man auch allein spielen kann. Meine Eltern waren zunächst dagegen, weil ich dann nur noch vor dem Fernsehen hängen würde. Aber weil man ja auch angeblich mehr Strom spart, als wenn man Fernsehen gucken würde, waren meine Eltern dann auch einverstanden damit, daß ich mit dem Videospiel gespielt habe. Nach einiger Zeit hat man aber keine Lust mehr, weil man alles kann. Man kommt sich vor, wie der Herrscher über den Computer. Man kommt sich schon richtig vor, wie wenn es Realität wäre, als wenn du der Astronaut oder der Pilot in so einer Maschine bist und so 'was abschießt. Das ist quasi die Simulation eines echten Kriegszustandes. Das ist die Faszination. Und auch wenn du 'was auseinanderfliegen siehst, wenn du 'was getroffen hast. Man findet auch mehr zum eigenen Persönlichkeitswert. Man denkt vielleicht, du bist garnicht so schlecht in deinen Reaktionen und du kannst doch 'was. Du bist echt gut, daß du schon so viele Punkte hast. Dies muß dir erst 'mal einer nachmachen. Man bekommt ein Vollwertigkeitsgefühl. Das wird dann erweitert auf die Persönlichkeit.... Man kann auch aggressiv davon werden, wenn man dauernd abgeschossen wird. Aber man kann sowohl im Positiven wie im Negativen Gefühle loswerden oder bekommen bzw. man kann gewisse Erlebnisse dabei haben und man kann seine Ärgernisse und Frust und Sorgen vom Alltag dabei vergessen und dabei auf ganz andere Gedanken kommen. Man kann, wenn man schlecht gelaunt angefangen hat, nachher wieder gut gelaunt sein, wenn man gewonnen hat.... Ich finde die Kriegsspielautomaten wirklich nicht schlecht. Mit den ganz Aggressiven, mit Kaputttschießen habe ich es ja nicht. Aber das sind halt die besten Spiele. Die anderen reizen mich einfach nicht, wo Männchen laufen, oder wo Käfer oder Frogger laufen. Ich habe die Spiele noch nie gespielt. Das hat für mich kei-

nen Wert. Das ist uninteressant. Ich habe es mehr mit Kaputtschießen und selber so zerschossen zu werden oder so 'rumzufliegen und Meteoriten auszuweichen."

Seine weitere Freizeitgestaltung schildert der Proband folgendermaßen:

"In meiner Freizeit mache ich nicht viel. Ich lasse mich gehen, ich höre viel Musik, trainiere zuhause und manchmal gehe ich jetzt auch öfters 'raus, seit das Fernsehen kaputt ist. Ja, als der Fernseher noch ganz war, habe ich viel Fernsehen gesehen. Als ich von der Schule oder der Arbeit nach Hause kam, habe ich Fernsehen geguckt, um mich abzulenken oder mit dem Videospiel gespielt. Das war für mich der Ersatz für einen Freund. Ich habe noch nie einen Freund gehabt.... In Diskotheken und Kneipen gehe ich nicht, weil ich keinen Alkohol trinke und die Luft ist auch so schlecht da, und außerdem kenne ich ja keinen. Da gucke ich eben Fernsehen. Aber jetzt, wo der Fernseher kaputt ist, habe ich mir Ersatz gesucht. Deshalb trainiere ich jetzt in meinem Zimmer Kampfsport. In der letzten Zeit habe ich so einen Verteidigungstrieb bekommen, weil mich früher immer so viele verhaßen haben. Jetzt bin ich im Anfängerkaratekurs.... Schießen habe ich 'mal mit einem Luftgewehr gemacht. Ich habe am Rhein die Ratten abgeschossen. Aber das klappte nicht so gut. Dann habe ich auch 'mal lange Zeit mit meiner Schwester zusammen Bogenschießen gemacht. Und dann habe ich 'mal Bumerang geworfen. Aber nicht lange. Wurfmesserwerfen habe ich auch 'mal gemacht. Aber das ist auch so eine Sache. Dann fragten mich meine Eltern: "Was willst Du mit so einem Messer? Einen umbringen oder was? Eine Mordwaffe!" Und dann nehmen sie es einem ab. Aber ich habe schon ein paar davon gekauft und immer wieder versteckt. Und auch schon einige dumme Sachen damit gemacht, z. B. das Kopfkissen zerstoßen, weil ich nicht Fernsehen gucken durfte. Aber ich habe auch schon schlimmeres gemacht, wenn mich meine Mutter zu sehr angeschrien hat oder auch verprügelt hat. Aber einen umbringen oder quälen mit einer Waffe, könnte ich im Grunde nicht. Das ist alles eher auf Selbstverteidigung gerichtet. Ich habe sowieso einen Verfolgungswahn. Lieber als Karate würde ich etwas Perfektes machen wie Kung Fu. Aber ich mache Kampfsport jetzt mit richtigem Ehrgeiz und Verblissenheit. Und damit ich auch richtige Muskeln kriege, trainiere ich Body-Building und esse viel Eiweiß.... Früher habe ich mir lauter Kriegsspielzeug gekauft: Panzer, Soldaten, Flugzeugträger und so Sachen. Das haben meine Eltern aber alles heimlich weggeworfen, weil ich sonst so wenig für die Schule tue. Dasselbe wie mit den Wurfmessern auch. Nur, weil sie dachten, ich würde sie damit bedrohen.

Bis vor 2 Jahren - so mit 11, 12 Jahren habe ich damit angefangen - habe ich auch Flugzeuge gebastelt, Schiffe gebaut und so alles Mögliche und Panzer und Soldaten angemalt und viel Zeit darauf verwandt. Deshalb habe ich auch oft in der Stube gehockt und bin nie 'rausgekommen und unter Leute und so habe ich mich wirklich abgekapselt. Aber diese Sachen haben mir wirklich einen Wert bedeutet und daran habe ich mich dann festgehalten und mich mit beschäftigt

und die Zeit vertrieben. Aber die ganzen Modelle haben meine Eltern heimlich weggeworfen.... Und wenn ich frage, wo alles ist, ist es keiner gewesen. Früher habe ich auch Terence-Hill-Filme gesehen, aber in letzter Zeit sehe ich nur noch Action- und Powerfilme.... Hin und wieder lese ich so eine technische Zeitschrift. Dabei interessiere ich mich allerdings nur für Flugzeuge und Waffen. Wie ein Motor funktioniert, interessiert mich nicht. Ich bin sehr einseitig.... Früher habe ich oft U-Boote, Flugzeuge und Panzer gemalt."

Das Verhältnis zu seinen Eltern, seine Entwicklung und seine Zukunftspläne schildert der Proband folgendermaßen:

"Ich war schon immer ein Stubenhocker und habe mich abgekapselt. Früher waren meine beiden Schwestern noch da. Da konnte ich mich wenigstens schon 'mal unterhalten. Jetzt habe ich überhaupt keinen mehr... Meine Eltern wollen immer Recht haben. Oft bin ich dann auch aggressiv. Manchmal bin ich auch schlecht gelaunt und dann artet es dann böse aus, vor allem mit meiner Mutter.... Mein Vater stellt hohe Leistungsanforderungen an mich. Ich soll eine gute Stellung bekommen und viel Geld verdienen und so. Deshalb hat es ihn auch so getroffen, als ich durch die Prüfung gefallen bin. Da hat er mir absolutes Fernsehverbot erteilt.... Zuhause ausziehen traue ich mich nicht. Ich bin schon froh, wenn ich zum Bund komme. Ein Hauptgrund, warum ich mich verpflichten will, sind die Streitigkeiten mit meinen Eltern.... Ich war schon immer ein richtiges Mama-Kind. Von den anderen bin ich auch deshalb immer verhasst worden.... Ich war ziemlich enttäuscht, daß die schöne Zeit, als ich noch Kind war, nun so schnell vorbei sein sollte. Da kommt man schon 'mal auf so komische Gedanken und wird auch 'mal aggressiv und kommt dann halt auf so Ideen wie abreagieren, Kriegsspielzeug, Videospiele oder nur noch Fernsehgucken. Früher haben wir ab und zu noch ein paar Spiele gemacht. Schachspielen oder so. Aber das machen wir in letzter Zeit auch so gut wie garnicht mehr.... Aber da wird man auch aggressiv, wenn man immer verliert.... Ich bin viel zu weich erzogen worden, aber das wird jetzt anders werden. Sie haben immer gesagt, ich soll Angriffen aus dem Wege gehen und mich christlich verhalten und da bin ich immer verhasst worden. Aber wenn ich jetzt zur Marine komme, wird sich das wohl alles ändern. Deshalb mache ich jetzt auch Kampfsport, weil ich endlich 'mal zurückschlagen will. Deshalb bin ich jetzt auch oft aggressiv: Wer hart werden will, muß immer aggressiv sein. Was sie alles mit mir gemacht haben: an den Ohren gezogen, an den Haaren, sie haben mich zusammengetreten und -geschlagen, aber ich durfte mich ja nicht wehren.... Freunde durfte ich auch nie haben. Der eine war zu verdorben und der andere war zu schlecht in der Schule.... Taschengeld habe ich bis vor 3 Jahren nie bekommen. Da habe ich meiner Mutter schon 'mal Geld aus der Tasche geklaut.... Ich habe schon einmal versucht, mich umzubringen. Aber mein Vater hat gesagt, daß ich ihnen das nicht antun darf.... Aber jetzt wehre ich mich, und wenn ich dabei d'raufgehe. Früher hatte ich auch Angst vor dem Tod. Davor habe ich heute keine Angst mehr."

Betrachtet man die Entwicklung dieses Probanden, so ist leicht zu erkennen, daß dieser Spieler einen Ausnahmefall darstellt. Im Verlauf der Exploration wurde immer wieder der Vater erwähnt und immer wieder fällt das Wort "Aggression", und daß er sich nie wehren durfte. Daß eine solche Erziehung, die jeden Ansatz, sich gegen die übermächtigen Eltern oder die Umwelt zur Wehr zu setzen, im Keim erstickt, jede aggressive Äußerung durch körperliche Züchtigung niederdrückt und jeden sozialen Kontakt außerhalb der Schule unterbindet, zu immensen Aggressionen führen muß, ist durchaus natürlich. Obgleich der Proband von seinen Eltern durch Abschirmung nach außen immer unselbständig gehalten wurde, soll er nun plötzlich den Leistungserwartungen seines Vaters entsprechen, in einem Beruf, den seine Eltern gegen seinen Willen für ihn ausgesucht haben. Auch das läßt ihn ein Gefühl der Ohnmacht und Wehrlosigkeit, verbunden mit Aggressionen empfinden. Aber dieses Gefühl bewußt zu erleben und zu verarbeiten, ist er nicht imstande, da er sich aufgrund seiner "christlichen" Erziehung verpflichtet fühlt, derartige Gefühle zu unterdrücken. Selbst das Recht Suizid zu begehen, was zweifellos die stärkste Aggressionsäußerung ist, zu der ein Mensch fähig ist, billigt er sich nun aus einem Schuldgefühl heraus seinen Eltern gegenüber nicht mehr zu. Es gelingt diesem Probanden jedoch nicht immer, seine destruktiven Gefühle zu beherrschen. Hin und wieder kommt es zu unkontrollierten Ausbrüchen, die er selbst als Jähzorn bezeichnet, die jedoch lediglich eine Abreaktion des Zuviel an Aggressionen sind, die der Proband nicht mehr verdrängen kann. Ein Äquivalent für diese Handlung, wie etwa das Zerstechen eines Kissens, des Schießens mit einem Luftgewehr, ist das Spielen an Kriegsspielautomaten. Dort kann er endlich ohne Schuldgefühl und ohne Sanktionen fürchten zu müssen, schießen, schlagen und töten. Er kann hier im Spiel abreagieren, was er in seiner Phantasie oft durchlebt. Er hat für das Übermaß an angestauten Aggressionen, das er nicht mehr willentlich beherrschen kann, ein Ventil gefunden.

Bei der Identifikation mit den Spielfiguren kommt ihm der Wunsch, in seiner kindlichen Welt zu bleiben ("Ich war ziemlich enttäuscht, daß die schöne Zeit, als ich noch ein Kind war, so schnell vorbei sein sollte.") sehr entgegen. Die Distanz zwischen ihm als Spieler und den Abläufen auf dem Videoschirm verschwindet und er ist selbst

Akteur im Weltraum oder Kriegsgeschehen. Unter Beachtung dieser Aspekte muß man - vor allem unter Berücksichtigung der Katharsis-Theorie - zu dem Ergebnis kommen, daß Kriegsspielautomaten in einem Fall wie diesem durchaus als positiv zu betrachten sind, da sie eine Ventilfunktion erfüllen und die Gesellschaft gegebenenfalls vor durch Aggressionen evozierten Straftaten schützen.

C. BEANTWORTUNG DER FRAGESTELLUNG

Unterschiede zwischen den Probanden der verschiedenen Spielergruppen lassen sich im wesentlichen in folgenden Bereichen festhalten:

Die Gruppe der Allesspieler

Die Entwicklung der Probanden, die gerne an allen Automaten spielen, unterscheiden sich von der Entwicklung der Testpersonen aus den anderen Spielergruppen dadurch, daß diese Spieler häufig im Kinder- und Jugendalter ihren Vater durch Tod oder Scheidung bzw. Trennung der Eltern verloren haben und daher nur mit einem Elternteil aufgewachsen sind. Weiterhin fällt auf, daß sich diese Gruppe besonders kontaktfreudig zeigt, was durch verschiedene Verhaltensweisen und Einstellungen dieser Spieler deutlich wird: Sie verfügen am häufigsten über einen großen Bekanntenkreis, gehören am häufigsten Vereinen (meist Sportvereinen) oder Interessengruppen an, sie bevorzugen beim Sport am häufigsten den Mannschaftssport, ihre sportliche Motivation ist durch Gemeinschaftsgeist und Kameradschaft geprägt, sie besuchen am häufigsten Gaststätten und haben am meisten oft ein Stammlokal, sie unterhalten am häufigsten feste Partnerschaften im Rahmen einer Ehe oder eines eheähnlichen Verhältnisses und sie haben am häufigsten einen guten Freund.

Ihre Freizeit wird im Vergleich zu den anderen Spielergruppen wesentlich mehr vom Spielen ausgefüllt, sowohl vom Kartenspiel in der Gaststätte als auch vom Automatenspiel, das sowohl in der Gaststätte wie auch in der Spielhalle betrieben wird. Die Freude am Spielen motiviert sie in erster Linie zum Spielen, erst dann sind das Gewinnen und die Spannung

von Bedeutung. Ihre bevorzugte Art von Filmen sind Action-Filme. Sie verbringen am wenigsten häufig ihre Freizeit mit Lesen.

Die Gruppe der Allesspieler unterscheidet sich von den anderen Spielergruppen also durch ihre Entwicklung - sie haben Kindheit und Jugend oft nur mit einem Elternteil verbracht -, durch ihre größere Kontaktfreudigkeit und ihre größere soziale Integration sowie durch die große Bedeutung, die das Spielen in ihrer Freizeit einnimmt.

Keine dieser Auffälligkeiten kann als schädlich bezeichnet werden.

Die Gruppe der Flipperspieler

Bei der Gruppe der Flipperspieler fällt auf, daß die Probanden durchschnittlich ein höheres Bildungsniveau haben als die Spieler der anderen Gruppen.

Sie sind am häufigsten mit ihrer Berufssituation zufrieden, was sich jedoch auch darauf zurückführen lassen kann, daß sie durchschnittlich höher qualifizierte Berufe ausüben. Sie lesen am häufigsten, sind am häufigsten an den aktuellen Tagesereignissen interessiert (lesen täglich die Tagespresse), gehen am häufigsten musischen Beschäftigungen nach, führen am meisten oft tiefgehende Gespräche mit Freunden und spielen in größerer Zahl Schach. Es ist jedoch möglich, daß sich diese Unterschiede auf das insgesamt höhere Bildungsniveau dieser Spieler zurückführen lassen: So ist davon auszugehen, daß zwischen der Häufigkeit des Lesens und dem Bildungsniveau ein Zusammenhang besteht, ebenso wie meist Personen mit höherem Bildungsniveau mehr Anregungen zu musischen Betätigungen erhalten und sich auch verbal besser mitteilen können, wodurch sie über bessere Kommunikationsmöglichkeiten (tiefgehende Gespräche mit Freunden) verfügen. Auch das Schachspielen spricht in großem Maß die intellektuellen Fähigkeiten des Menschen an, sodaß es von Spielern, deren Fähigkeiten diesbezüglich ausgebildet sind, eher beherrscht wird und infolgedessen auch häufiger gespielt wird. Das größere Interesse an den aktuellen Tagesereignissen läßt sich durch das in der Spielergruppe besonders häufig auftretende politische Interesse und Engagement erklären, das die Testpersonen dazu veranlaßt, täglich Zeitung zu lesen. Gegebenenfalls läßt sich auf das vergleichsweise höhere Bildungsniveau auch zurückführen, daß die Probanden dieser Gruppe am wenigsten häufig am

Automaten spielen und am wenigsten häufig die Spielhalle aufsuchen, sondern eindeutig die Gaststätte bevorzugen.

Von dieser Spielergruppe wird auch am häufigsten oft Kritik an Spielhallen vorgebracht, hauptsächlich mit der Begründung, daß es dort wenig Kommunikationsmöglichkeiten gebe.

Die Geselligkeit ist für diese Spieler auch der Hauptgrund, warum sie an Automaten spielen, und dadurch unterscheiden sie sich auch von den anderen Spielern. Geschicklichkeitstraining und Freude am Spielen werden erst an zweiter Stelle genannt.

Im Verhältnis zu den anderen Spielergruppen wird hier Langeweile häufig als Spielmotivation angeführt, was sich damit erklärt, daß sich unter den Flipperspielern besonders viele selten spielende Testpersonen befinden, für die diese Motivation typisch ist.

Auch für die Tatsache, daß diese Spielergruppen als einzige lustige Filme bevorzugt und sich damit Humor gegenüber aufgeschlossen zeigt, könnte die höhere Bildung ebenfalls mitursächlich sein.

Die Flipperspieler unterscheiden sich also von den Spielern der anderen Gruppen in folgenden Bereichen:

Sie gestalten ihre Freizeit vielseitiger (durch Lesen, musische Betätigung, Schachspielen, politisches Engagement, Gespräche mit Freunden), das Spielen ist für sie am häufigsten eine Möglichkeit der Kommunikation und Geselligkeit, die für sie sehr wichtig ist (sie verbringen ihre Freizeit vorwiegend mit anderen, haben fast alle ein Stammlokal). Aus diesem Grunde befinden sich in dieser Spielergruppe auch am wenigsten Spielhallenbesucher. Es besteht die Möglichkeit, daß das verhältnismäßig hohe Bildungsniveau dieser Spielergruppe ihre Verhaltensweisen beeinflusst.

Auch in dieser Spielergruppe kann keine der Auffälligkeiten als schädlich bezeichnet werden.

Die Gruppe der Geldautomatenspieler

Während die selten spielenden Geldautomatenspieler keine typischen Verhaltensweisen zeigen, unterscheiden sich die häufig spielenden Geldautomatenspieler von den anderen Spielern dadurch, daß sie am wenigsten häufig Karten und andere Spiele spielen, jedoch wenn sie spielen, am häufigsten um Geld spielen. Das Geld hat im Vergleich zu den anderen Spielergruppen in dieser Gruppe die größte Bedeutung: Geldautomatenspieler sind am häufigsten Spielbankbesucher und spielen am häufigsten im Freundeskreis Roulette. Überhaupt erhält das Spielen erst seinen Reiz durch den Einsatz selbst kleinster Geldbeträge.

Spielmotivation ist für sie Gewinnen und Gewinn, danach die Freude am Spielen und die Spannung.

Diese Spielmotivation muß unter der geringen Einflußnahme auf den Ablauf des Spiels beim Geldspielautomaten gesehen werden und die Verknüpfung von Gewinnen und Gewinn, worauf das Spiel am Geldautomaten fast ausschließlich ausgerichtet ist (wogegen beim Flipper- und Videoautomat auch noch andere Spielelemente, die den Spieler fordern, enthalten sind).

Es muß noch einmal festgestellt werden, daß in dieser Spielergruppe fast ausschließlich Probanden sind, die nur am Geldspielautomaten spielen. Testpersonen, bei denen der Geldspielautomat zu wenig spielerische Möglichkeit bietet, spielen auch noch an anderen Automaten und sind deshalb der Gruppe "A" zugeordnet.

Diese Auffälligkeit der Geldautomatenspieler kann jedoch nicht im Sinne der oben angeführten Definition als schädlich bezeichnet werden, da durch das Spielen keine Vermögensschädigung erfolgt: Es konnte in keinem Fall festgestellt werden, daß die Probanden ihren Einkommensverhältnissen nicht angemessene Beträge für das Spielen ausgegeben haben.

Die Gruppe der Videospieler

Die Gruppe der Videospieler unterscheidet sich von den anderen Spielergruppen durch ihre Entwicklung, die durch den repressiven Erziehungsstil ihrer Eltern beeinflusst wurde. Die Videospieler haben am häufigsten ein schlechtes Verhältnis zu ihren Eltern und unterhalten am wenigsten Kon-

takt zu ihnen. Obwohl die Videospieler durchschnittlich jünger sind als die anderen Spieler, bewohnen sie am häufigsten eine eigene Wohnung.

Die Videospieler sind im Vergleich zu den anderen Spielergruppen am wenigsten kontaktfreudig: Sie gehen am wenigsten häufig in Gaststätten (sie haben stattdessen zwar andere Treffpunkte, aber auch dorthin gehen sie nicht so häufig wie die Spieler aus den anderen Gruppen in die Gaststätte gehen), sie sind am wenigsten oft Mitglieder von Vereinen, sie haben den kleinsten Bekanntenkreis von allen Spielergruppen und verbringen ihre Freizeit am häufigsten allein. Dieser geringeren Kontaktfreudigkeit und der verhältnismäßig wenigen Zeit, die mit anderen verbracht wird, stehen einige Hobbies gegenüber, durch die sich die Videospieler von den anderen Spielern unterscheiden: Sie treiben am meisten Sport und sind in diesem Bereich auch am vielseitigsten (wenn sie in Vereinen sind, dann im Sportverein) und beschäftigen sich am häufigsten mit handwerklichen und technischen Tätigkeiten. Auch handwerkliche oder technische Berufe sind in der Gruppe der Videospieler besonders häufig vertreten.

Beim Sport geht es ihnen ums Siegen und Gewinnen, dieselbe Motivation, die sie beim Videospiel am meisten reizt und sie darin von den anderen Spielergruppen am meisten unterscheidet, ebenso wie die Spielmotivation, durch Geschicklichkeit und Reaktionsschnelligkeit den Automaten zu beherrschen. Von allen Spielergruppen nehmen die Videospieler das Automatenenspiel am wenigsten "spielerisch", sondern sehen in dem Spiel eine Leistungsanforderung. Sie fühlen sich durch den Automaten gefordert, ständig ihre "Leistung" zu verbessern, weshalb sie auch oft ohne Spielpartner spielen.

Da sich die Spieler durch die Technik des Automaten herausgefordert fühlen, können sie dort auch am ehesten auf einen Spielpartner verzichten, da der Automat schon Anreiz genug bietet.

Aus diesem Grunde wird in dieser Spielergruppe auch am wenigsten oft um Geld gespielt. Da diese Spieler das Automatenenspiel am wenigsten unter spielerischen Aspekten, sondern mehr unter dem Gesichtspunkt der Leistung sehen, sind sie auch besonders engagiert, was sie ebenfalls von den anderen Spielergruppen unterscheidet, und reagieren auf ein verlorenes Spiel auch aggressiver als die Spieler der anderen Gruppen.

Die Videospieler unterscheiden sich von den anderen Spielern auch dadurch, daß sie die Spielhalle zum Spielen vorziehen, die ihnen das größte Automatenangebot bietet.

Unter den Videospielern befinden sich keine weiblichen Probanden. In dieser Gruppe werden am häufigsten Action-Filme bevorzugt und am liebsten Western- und Kriminalromane gelesen.

Videospieler unterscheiden sich von den anderen Spielern also durch ihre Entwicklung - sie wurden am häufigsten repressiv erzogen und haben aufgrund des schlechten Verhältnisses zu ihren Eltern wenig Kontakt zu ihnen und haben am häufigsten eine eigene Wohnung -, ihre geringere Kontaktfreudigkeit (sie haben am wenigsten oft einen großen Bekanntenkreis, sie sind am wenigsten oft vereinszugehörig, die Freizeit wird am häufigsten allein verbracht, auch das Automatenspiel wird am häufigsten allein gespielt, am wenigsten werden Gaststätten aufgesucht, am wenigsten oft haben sie ein Stammlokal, im Sport bevorzugen sie Sportarten, bei denen es um Einzelkampf geht, Mannschaftssport wird am wenigsten häufig betrieben) und dadurch, daß sie mehr auf sich selbst bezogen sind. Handwerkliche und technische Beschäftigungen machen ihnen Freude, sicherlich ein Grund, weshalb diese Spieler gerade Videoautomaten bevorzugen, die ihnen die Möglichkeit geben, manuelle Geschicklichkeit und Reaktionsvermögen zu beweisen und die Technik zu beherrschen. Das ist wohl auch eine Erklärung dafür, daß weibliche Spieler, deren handwerkliche und technische Fähigkeiten meist nicht sehr entwickelt sind, an diesen Automaten nicht spielen. Videospieler sehen sich durch das Spiel am Automaten am meisten in ihrer Leistungsfähigkeit gefordert und reagieren deshalb auf ein verlorenes Spiel am häufigsten aggressiv, da sie die Tatsache des Verlierens auf ihre eigenen Fehler zurückführen.

In dieser Spielergruppe können ebenfalls keine Auffälligkeiten festgestellt werden, die als schädlich bezeichnet werden können.

Spielhallenbesucher und Gaststättenbesucher

Weitere Unterschiede können zwischen Spielhallen- und Gaststättenbesuchern festgestellt werden:

In der Spielhalle werden häufiger allein spielende Spieler angetroffen als

in der Gaststätte. Im Gegensatz zu den Gaststättenspielern, die auch über das Automaten spielen schneller und häufiger Kontakte herstellen, ist es für Spielhallenbesucher schwieriger, auf diese Weise andere Spieler kennenzulernen. Vielleicht auch deshalb, weil die Spielhallenbesucher gezielt in die Spielhalle gehen, um dort zu spielen, und nicht um Bekanntschaften zu schließen, während Gaststättenbesucher nicht die Gaststätte aufsuchen, um dort zu spielen, sondern aus kommunikativen Gründen. Lediglich für Ausländer ist die Spielhalle ein allgemeiner Treffpunkt. In der Spielhalle spielen mehr Videospieler als in der Gaststätte - sie gehören am häufigsten zu den allein spielenden Spielern in der Spielhalle -, während in der Gaststätte mehr Flipperspieler anzutreffen sind. Spielhallenbesuchern ist das Spielen am Automaten wichtiger als Gaststättenbesuchern: Sie spielen häufiger in der Spielhalle als Gaststättenbesucher insgesamt in der Gaststätte spielen. Sie spielen bei jedem Besuch länger als Gaststättenbesucher und geben auch mehr Geld für das Spielen aus.

Die Spielhalle ist ein Ort, die dem Automaten spiel (neuerdings auch öfters anderen Spielen) gewidmet ist, und sie wird von ihren Besuchern auch aus diesem Grunde aufgesucht, nämlich um zu spielen. Daß bei dieser Gelegenheit neue Bekanntschaften geschlossen werden, ist durchaus möglich, aber die Besucher der Spielhalle gehen nicht mit dieser Erwartung dorthin. Auch wenn sie allein die Spielhalle besuchen, gehen sie meist dorthin, um auch allein gegen den Automaten zu spielen.

Die Spielhalle soll also nicht die Gaststätte ersetzen, die in erster Linie der Geselligkeit dient und erst dann, sofern sich Spielautomaten dort befinden, ein Ort zum Spielen ist.

Kriegsspielautomatenspieler und Kriegsspielautomatennichtspieler bzw. -gegner

Weiterhin können folgende Unterschiede hinsichtlich der Bereitschaft aggressive Verhaltensweisen zu zeigen, zwischen Kriegsspielautomatenspielern und Kriegsspielautomatennichtspielern bzw. Spielern, die Kriegsspielautomaten ablehnen, festgestellt werden:

Zu den Kriegsspielautomatengegnern gehören alle weiblichen Testpersonen.

Unter den Kriegsspielautomatengegnern - unter diesem Begriff sind nur die Spieler erfaßt, die gegen Kriegsspielautomaten sind und auch nicht an ihnen spielen, nicht diejenigen, die trotz ihrer Ablehnung an ihnen spielen - befinden sich besonders viele Flipperspieler, die häufiger als die Spieler aus anderen Spielergruppen politisch interessiert sind, und teilweise in extrem linken Organisationen engagiert sind. Auf dieses Engagement und die Übernahme des damit verbundenen Gedankengutes läßt sich möglicherweise auch zurückführen, daß sich unter den Kriegsspielautomatengegnern doppelt so viele Kriegsdienstverweigerer befinden wie unter den Kriegsspielautomatenspielern bzw. den Probanden, die Kriegsspielautomaten nicht ablehnen. Ein weiterer Unterschied zwischen diesen beiden Gruppen zeigt sich in der Bevorzugung des klassischen Kriegsspiels Schach und der Häufigkeit, mit der aggressive Sportarten geübt werden: Es spielen weitaus mehr Kriegsspielautomatengegner Schach als Kriegsspielautomatenspieler und die größere Überzahl der Probanden, die aggressive Sportarten ausüben, gehört zu den Kriegsspielautomatengegnern.

Hinsichtlich der Freude am Schießen und Kegeln können Unterschiede festgestellt werden:

Kegeln sowie Schießen macht den Spielern beider Gruppen in gleichem Maße Freude. Es läßt sich bei den Kriegsspielautomatengegnern also eine größere Bereitschaft feststellen, aggressive Verhaltensweisen zu zeigen als bei den Kriegsspielautomatenspielern. Dieser Widerspruch - in Anbetracht der großen Zahl der Kriegsdienstverweigerer unter den Kriegsspielautomatengegnern - erklärt sich dadurch, daß Kriegsspielautomatengegner besonders häufig, da sie sehr oft extremen Gruppen angehören, das Denken dieser politischen Orientierung übernommen haben, das sich gegen jede Art von militärischer Erscheinungsform, und sei es auch nur im Spiel, das Erwachsene betreiben, wendet. Aufgrund dieses Denkens müssen sie sich konsequenterweise gegen den "Dienst mit der Waffe", also den Wehrdienst, und auch gegen Kriegsspielautomaten aussprechen. Ihre tatsächliche Bereitschaft, Aggressionen zu zeigen, bleibt jedoch von diesem Denken unberührt.

Es kann also nicht festgestellt werden, daß Kriegsspielautomatenspieler eine größere Bereitschaft haben, Aggressionen zu zeigen als Kriegsspielautomatengegner bzw. Kriegsspielautomatennichtspieler eine geringere Bereitschaft aufweisen, aggressive Verhaltensweisen zu zeigen.

ER G E B N I S

Nach dem Ergebnis dieser Untersuchung kann keine der Auffälligkeiten, die in den einzelnen Spielergruppen festgestellt wurden, in kriminologischer oder psychologischer Hinsicht als schädlich bezeichnet werden.

LEBENS LAUF

Am 03.04.1954 wurde ich in Linz/Rhein als Tochter des Rechtsanwaltes Dr. jur. Heinz Meyer und seiner Frau Rosemarie Meyer geboren.

1960 wurde ich in der Katholischen Volksschule in Linz/Rhein eingeschult.

Von 1964 bis 1972 besuchte ich das Alt- und Neusprachliche Martinus-Gymnasium in Linz, wo ich an dem altsprachlichen Zweig der Schule teilnahm.

Nach meinem Abitur im Jahre 1972 nahm ich mein Studium der Rechtswissenschaften an der Rheinischen Friedrich-Wilhelm Universität Bonn auf, das ich mit meinem 1. juristischen Staatsexamen an der Universität Mainz im August 1981 beendete.

Am 01. November 1981 habe ich meinen Referendardienst am OLG Koblenz angetreten.

Vom 01. September 1981 bis 31. August 1983 war ich sonderbeurlaubt.

Seit dem 01. September 1983 bin ich wieder als Rechtsreferendarin im Staatsdienst tätig.

Seit dem Wintersemester 1982/83 bin ich an der Johannes Gutenberg Universität in Mainz immatrikuliert.

Dissertationsdruck: Deuser, Bonn

